

MANIAC

PLAYSTATION • NINTENDO 64 • SEGA

NUR FÜR DIE PLAYSTATION

TEST: Ridge Racer 4

91% für den Nobel-Hobel

NUR FÜR DAS NINTENDO 64

TEST: Rogue Squadron

75% für die Star-Wars-Helden

32-BIT-DEBÜT

Indiana Jones

Peitschen-Power auf der Playstation

WAS TAUGT SEGAS TRAUMKONSOLE?

Dreamcast

Virtua Fighter 3tb und alle
anderen Spiele im Test

MACH MICH KRANK, SCHWESTER.

Hast du's nicht satt, dauernd gegen die gleichen Pappnasen zu kämpfen? Wie wär's mal mit 'ner coolen Krankenschwester, die dich so richtig fertig macht? Oder mit 'nem Pfau? Oder mit dem netten Samurai von nebenan? Rival Schools hat 14 extravagante Charaktere, die mit reichlich offensiv- und defensiv-techniken zuhauen, dap die schwarte kracht. Burning Vigor Attacks, steuerbare Attacken in der Luft, zwei wählbare Kämpfer, von denen du einen zu Hilfe holen kannst, wenn's eng wird - alles auf zwei unabhängigen Cos. oder ziehst du privat auch nur Jogginghosen an?



CAPCOM



LUXUS-SPIELZEUG

Den harten Kern der Konsolen-Fans kann das schöne Wort "kostspielig" nicht schrecken – wenn sich eine neue Konsolengeneration anschickt, die alte abzulösen, spielt schnödes Geld plötzlich keine Rolle mehr.

Am 27. November feiert das Sega Dreamcast sein Debüt in Japan, und alle Welt will dabei sein. Die ersten Dreamcast-Konsolen sickern nur wenige Tage nach dem Japan-Start auf den deutschen Markt – auch hier gibt's bekanntlich ein paar hundert Fans, die grundsätzlich nicht warten können. So werden die ersten Geräte noch für 780 bis 900 Mark verkauft; eine Summe, die sich aus dem japanischen Preis (umgerechnet 400 Mark), Einfuhrzöllen und Fernost-Versandkosten gerade noch nachvollziehen läßt. Kaum haben die ersten Import-Händler ihre Lager

jedoch geleert, schießt der Preis in die Höhe. Anfang Dezember verlangen einige Händler bereits 2.500 Mark für Konsole plus aller vier verfügbaren Spiele. Ob Ihr's glaubt oder nicht: Auch zu diesem Preis finden sich noch ein paar unerschrockene Käufer.

Das Phänomen "Ich will mein Dreamcast jetzt – koste es, was es wolle" beschränkt sich nicht auf die hartnäckige deutsche Import-Szene, sondern sorgt auch in Übersee für klingelnde Kassen. Denn in Japan war das erste Dreamcast-Shipment

(immerhin 150.000 Geräte) binnen weniger Stunden ausverkauft, und die Exporteure konnten nur einen Bruchteil der versprochenen Konsolen via Hong-Kong nach Amerika und Europa liefern. Von 400 US-Dollar klettert der Preis innerhalb von drei Tagen schließlich auf 650 Dollar, umgerechnet über 1.000 Mark – ohne Spiel versteht sich. Auch jenseits von Platinum, Budget und Sonderangebot läßt sich auf dem Videospielmarkt also noch Geld verdienen – vorausgesetzt, man verkauft zur richtigen Zeit am richtigen Ort.

Begehrt: Wenige Stunden nach dem Dreamcast-Debüt waren in Japan bereits 150.000 Einheiten abgesetzt. Die letzte Kundenschlange in Akihabara, Tokyo, hatte sich kaum aufgelöst (Bild oben: Freitag vormittag, 27. November), da sickerten ein paar Geräte nach Deutschland und in die USA.

Dort zahlten Sega-Fans für ein fabrikfrisches Gerät nahezu jeden Preis. Das beliebteste Spiel war erwartungsgemäß Virtua Fighter 3tb, das bestverkaufte Zubehör der zur Highend-Prügelei passende Special-Stick (Bild unten) – beide Produkte waren sofort ausverkauft und bis zum zweiten Auslieferung weltweit nicht mehr zu bekommen.



MAN!AC

NEWS



12 Knochenbruch und Hautabschürfungen sind passé: Codemasters präsentiert eine packende Mountainbike-Simulation.

30 Schau mir auf die Chips, Kleiner: Segas Dreamcast im MAN!AC-Härtetest.

6 Der Mann mit Hut und Peitsche forscht auf der Playstation: LucasArts enthüllt ein bombastisches 3D-Action-Adventure mit Indiana Jones.

6 Archäologen-Action: Indiana Jones
Der Mann mit dem Hut ist zurück: Nach dem zweiten Weltkrieg ergründet Indy das Rätsel hinter dem Turmbau zu Babel – peitschen mit der Playstation!

8 Rasende Renner: Le Mans

Kurz nach "C3" startet der nächste Infogrames-Flitzer

10 Go go Goemon: Goemon 2

Der komische Konami-Held setzt auf traditionelle Werte

12 Abwärts: No Fear Downhill Mountainbiking

Codemasters setzt auf Fahrradfahren – aber extrem!

14 Eine Stadt sucht ihren Mörder: Discworld Noir

Spannende Fortsetzung des Scheibenwelt-Abenteuers: Detektivspaß für Playstation- und Dreamcast-Fans.

16 Tod im Wolkenkratzer: Hard Edge

Science-Fiction statt Splatter: Der "Resident Evil"-Gegner von Sunsoft entführt Euch in einen Anime-Thriller.

24 Freispiel in Frankfurt: IMA

Ein Rundgang über die Automatenmesse 1998

22 Kinder an die Macht: Southpark

Die skurrile Zeichentrickserie als kultiger Ego-Shooter

24 Nachrichten: Informationen rund um's Videospiel

27 Spiele-Schnipsel: Aktuelle Infos zu neuen Videospielen

FEATURE

30 1999: Das Jahr des Dreamcast?

Die ersten 150.000 Dreamcast-Konsolen sind verkauft, auch kamen ein paar hundert Geräte nach Deutschland: MAN!AC schaut der Wunderkonsole unter die Haube.

74 MAN!AC präsentiert die Trash-Awards

Schlechter geht's nimmer: Wir küren auf schockierenden drei Seiten den Sondermüll der Spielebranche!

TIPS & TRICKS

85 Last Resort

Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

88 Player's Guide: Tomb Raider 3, Teil 2

93 Player's Guide: Colony Wars 2

94 Player's Guide: Blaze & Blade, Teil 1

96 Alle Akkürzungen: Top Gear Overdrive

97 Codes für Gamebuster & X-Ploder

97 Profi-Tip: XG 2

RUBRIKEN

5 Editorial

28 Wettbewerb: Tomb Raider

49 So bewerten wir

73 Abo-Anzeige

78 Handheld

79 Arcade

80 Leserbrief

81 Impressum

81 Inserentenverzeichnis

82 Kleinanzeigen

84 Knowhow

98 Vorschau



PRESENTS

PAL-TESTS



60 A Bug's Life

PS



50 Box Champions

PS



69 Bust a Move 4

PS



69 Bust a Move 3DX

PS2



58 Centre Court Tennis

PS2



72 Knife Edge

PS2



63 Madden '99

PS2



62 NBA Live 99

PS



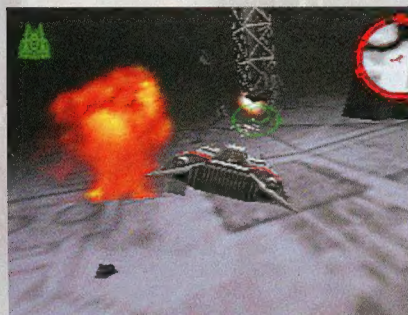
55 NHL Breakaway 99

PS2



64 Rakuga Kids

PS2



70 Rogue Squadron

PS2



59 Rival Schools

PS



68 Rush 2

PS2



72 S.C.A.R.S.

PS2



56 Test Drive 4x4

PS



66 Tiger Woods Golf 99

PS



54 X Games Pro Boarder

PS

IMPORT-TESTS



46 Brigandine

PS



38 Godzilla Generations

PS



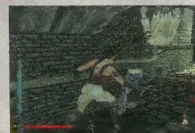
41 Golden Nugget

PS2



40 Magical Tetris

PS2



40 Nightmare Creatures

PS2



42 Ridge Racer Type 4

PS



39 Penpen Tri-Icelon

PS



48 R-Type Delta

PS



36 Virtua Fighter 3tb

PS



41 Tetris 64

PS2



46 Tiny Toon Adventures

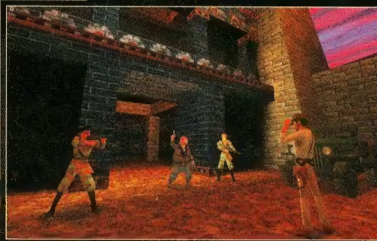
PS

Archäologie



Selbst für einen Teufelskerl wie Indy ist hier guter Rat teuer: Das "Tor der Dämonen" bleibt geschlossen!

Anmerkung: Alle Bildschirmfotos auf diesen Seiten entstammen der PC-Version. Die Playstation-Fassung verwendet die gleichen Kulissen aber in geringerer Auflösung und mit weniger Farben.



Schlechte Karten: Der Eingang des Turms von Babel wird von russischen Agenten gesichert.



iel Zeit bleibt dem Abenteurer Dr. "Indiana" Jones nie, um seinem Job als Geschichtslehrer nachzukommen – der Archäologe mit Schlangen-Paranoia schätzt gefährliche Expeditionen mehr als trockene Lektionen.



Unter Wasser droht Indy, als Haifleisch-Futter zu enden...

INDIANA JONES - EIN BEWEGTES LEBEN...

- 1899: Indy wird in Princeton, New Jersey geboren
- 1908: Wien: Der kleine Indy verliebt sich in die schöne Sophie
- 1909: Familien-Safari in Afrika mit Theodore Roosevelt
- 1913: Indy bei der Entdeckung des Grabes von Tut-Ench-Amun
- 1916: Indy im Grauen des 1. Weltkriegs, Affäre mit Mata Hari
- 1917: Indy in den vorrevolutionären Wirren Rußlands
- 1918: Indy in Rumänien – auf den Spuren des Vampir-Grafen Vlad
- 1918: Bei Verhandlungen lernt Indy Lawrence von Arabien kennen
- 1920: Indy macht in Chicago Bekanntschaft mit Mafia-Jäger Elliot Ness
- 1922: Bei Ausgrabungen in Delphi stirbt Indys Archäologie-Professor
- 1924: Bei einer Expedition in der Türkei erblickt Indy Noahs Arche
- 1925: Indy beendet Archäologie-Studium und erhält eine Professur
- 1928: Indy unterrichtet in einer Universität in New England
- 1933: In der Mongolei entdeckt Indy einen lebenden Triceratops
- 1934: In Ägypten bekommt Indy es mit lebenden Mumien zu tun
- 1935: Indy bekämpft eine Sekte - im zweiten Film "Tempel des Todes"
- 1936: Die "Jäger des verlorenen Schatzes" suchen die Bundeslade
- 1938: Indy erhält beim "Letzten Kreuzzug" ein Autogramm von Hitler
- 1939: Indy entdeckt die versunkene Stadt Atlantis, Nazis leider auch!
- 1940: Indy besiegt den vierten Reiter der Apokalypse – die Pest
- 1941: Indy kämpft mit einer Schlange um das "Goldene Flied"
- 1945: Hitler sucht nach dem Speer, der Jesus durchbohrte – umsonst.
- 1946: Der Schlüssel von König Salomon wird entziffert
- 1992: Indy lebt in New York und erläutert im "Museum of Natural History" jugendlichen Besuchern seine besondere Beziehung zur Geschichte des 20. Jahrhunderts...

von Babel" zu entdecken: Dieses monumentale Bauwerk entstand in der gotteslästerlichen Absicht, endlos in den Himmel zu bauen und damit die grenzenlose Stärke des Menschen zu beweisen. Allerdings zürnte Gott der Legende nach dieser Anmaßung und plagte die Erbauer mit "fremder Zunge": Das größte Bauprojekt der Geschichte endete in einem Sprachengewirr, das Haß und Zerstörung zur Folge hatte.

Doch einen kommunistischen Geheimdienstler interessieren bekanntlich weder Gott noch Sprachenforschung: Nach sowjetischen Recherchen befindet sich in den verborgenen Ruinen ein

Dimensionstor, mit dessen Hilfe man dunkle Mächte beschwört. In dieser mysteriösen Höllenmaschine sehen die Russen das entscheidende Werkzeug, die Welt zu unterjochen.

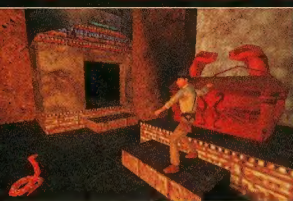
Zwar sind westliche Spione bereits informiert, doch nur ein Mann kann die biblische Stätte aufspüren und dem Unheil zuvorkommen: Indiana Jones ist bereits auf dem Weg in den Nahen Osten. Schnell entwickelt sich die Expedition zu einem globalen Abenteuer. Nach Hinweisen von Indys alter Liebste Sophia Hapgood ist der sowjetische Physiker Genmadi Volodnikov bereits am Ziel! Er arbeitet eifrig an der teuflischen Maschine, doch die für den Betrieb erforderlichen Bestandteile sind über den ganzen Erdball verstreut. Pech für Indy, daß an allen Orten bereits kommunistische Agenten warten – die Odyssee wird zum Rennen gegen die Zeit...

Im Gegensatz zu PC-Abenteuerspielen wie



Im südamerikanischen Dschungel entdeckt Indy einen Maya-Tempel. Dort ist ein Bestandteil der "Infernal Machine" versteckt.

-Action



Ob Schlangen (links) oder Skorpione (rechts): Indys Peitsche ist unentbehrlich. Später greift Dr. Jones allerdings zu größeren Kalibern!



Indy in den Tempelanlagen von Babel (oben) und in Maya-Katakomben: Macht Euch bereit für das Abenteuer!

"Indiana Jones and the Fate of Atlantis" wurde "Der Turm von Babel" nicht als "Point & Click"-Adventure, sondern als handfestes Action-Abenteuer konzipiert: Vorbild sind sowohl Story-Elemente der Filme, als auch erfolgreiche Spiele wie "Tomb Raider". "Indiana Jones und der Turm von Babel" ist die rasante Fortsetzung der vorherigen Indy-Titel von LucasArts", sagt Projektleiter Hal Barwood, der einst Indy auf die Reise nach Atlantis schickte. "Indiana Jones definiert den Begriff Action-Held neu – perfekt für ein Spiel im Echtzeit-3D-Adventure-Genre." Gesagt, getan: Um der Thematik Leben einzuhauchen, spendiert Lucasarts dem nimmermüden Archäologen jede Menge Bewegungsmöglichkeiten. Genauso vielseitig wie die Schauplätze (von Babylon über die Bergregion Kasachstans bis hin zu aztekischen Pyramiden) sind auch Indys Aktionen. Enge Tunnels werden kriechend durchquert, klaffende Abgründe überspringt Ihr mit Riesensätzen. Doch auch Lianen-Schwingen, Klettern und Laufen ist notwendig, um in vertrackten Gebieten voller Gefahren zu überleben. Aktionsgeladene Spezialesequenzen schließlich fordern den ganzen Jones: Verfolgungsjagen, wie Ihr sie aus der rasanten Lorenssequenz bei "Der Tempel des Todes" kennt, wechseln sich ab mit Wildwasserfahrten oder Hetzjagen durch den südeuropäischen Dschungel. Krabbelt dort ein Skorpion auf Euch zu, besinnt Ihr Euch auf Indys Naturtalent und laßt die Peitsche tanzen. Allerdings erfordert die heroische Aufgabe auch stärkere Kaliber, und so greift

Ihr Euch von Gegnern zurückgelassene MPs, Gewehre und sogar Handgranaten und Bazookas. Je länger Ihr spielt, desto mächtiger wird Indy: Die nach und nach gefundenen Artefakte verleihen ihm

INDIANA JONES IM FILM – DER ABENTEUERER-PROTOTYP

Jäger des verlorenen Schatzes

1981

Regie: Steven Spielberg

Story: Indy auf der turbulenten Suche nach der verlorenen Bundeslade – Hitler will mit dem Bibel-Relikt seine Armeen unbesiegbar machen.

Gaststars: Karen Allen, Denholm Elliot, John Rhys-Davies

Urteil: Gelungenes Debüt: Furioser Actionfilm mit biblischer Thematik und edlem Dekor, gruseligem FX-Finale und jeder Menge Humor.



Indiana Jones und der Tempel des Todes

1984

Regie: Steven Spielberg

Story: Indy flüchtet mit Freundin Willie nach Indien – und landet mitten im Tempel einer brutalen Sekte, die Kinder eines Dorfes versklavt.

Gaststars: Kate Capshaw, Dan Aykroyd

Urteil: Der schwächste Indy – aber immer noch einer der spektakulärsten und witzigsten Abenteuerfilme.



Indiana Jones und der letzte Kreuzzug

1989

Regie: Steven Spielberg

Story: Indy und sein Vater auf der Jagd nach dem heiligen Gral: Hitler trachtet mit dem Kelch Jesu nach Unsterblichkeit

Gaststars: Sean Connery, River Phoenix, John Rhys-Davies

Urteil: Ein krönender Abschluß der Trilogie – Sean Connery bereichert die furiose Jagd um den Globus mit Wortwitz und Charme.



Die Abenteuer des jungen Indiana Jones 1992 - 1996

Regie: Dick Maas (Serie, 30 Folgen und mehrere TV-Filme)

Story: Indy's Jugend als Spielzeug unseres Jahrhunderts: Von Picasso bis Freud, vom kaiserlichen Wien bis in die Hölle von Verdun.

Indy-Darsteller: Sean Patrick Flanery (Indy mit 16), Corey Carrier (Indy mit 10), George Hall (Indy mit 93)

Urteil: Aufwendig produzierte Historien-Häppchen mit hohem Unterhaltungswert: Indy macht (und ist Teil der) Geschichte.

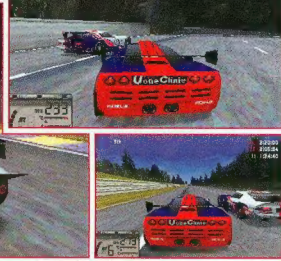


magische Fähigkeiten – eine rätselhafte Macht versucht dadurch, den drohenden Mißbrauch der Höllenmaschine zu verhindern. *cb*



Indy ahnt, was ihm blüht: Mit dem Sprung in die Lore, beginnt eine rasante Jagd durch das Bergwerk.

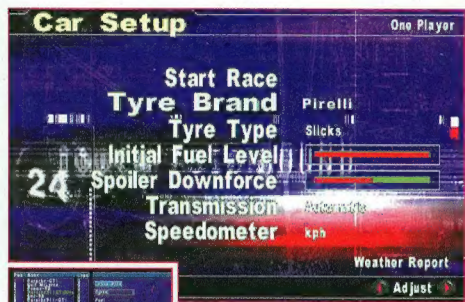




Knifflige Überholmanöver: Die aufgemotzten CPU-Kutschen sind ganz schön schnell unterwegs und lassen Euch nur ungern vorbeiziehen...

Rasende Renner

Berühmte Autorennen gibt es viele, doch kein Event ist so spektakulär wie die legendären 24 Stunden von LeMans – jetzt auch auf Eurer Playstation!



Premiere: Erstmals dürft Ihr bei einem Rennspiel auch die Reifenart wählen!

In der Box: Links oben seht Ihr die sich ständig ändernde Platzierungsliste.

LeMans – in diesem PS-Marathon wird sowohl den Zuschauern als auch den Teams alles abverlangt. Eutechnyx, die englischen Designer von "Total Drivin'" und "C3 Racing", nutzen den hervorragenden Ruf der Rennstrecke für ihr neuestes Projekt. "LeMans" befindet sich noch in der Alpha-Phase. Dennoch orientiert sich das Spiel schon jetzt mehr am realen Rennsport als seine Action-Vorgänger: Sobald Ihr Porsche, BMW & Co. gewählt habt, legt Ihr im Standard-Setup Eure Reifen fest – Hersteller wie Pirelli und Goodyear sorgen mit unterschiedlichen Mischungen und Profilen für individuellen Grip. Schlüssel zum Sieg ist die Box – natürlich tretet Ihr bei "LeMans" auch zu kurzen Rennen an, aber sobald Ihr über

längere Distanzen geht, sind Reparaturen unerlässlich. Bei der Einfahrt (beachtet das Limit von 60 km/h, oder Ihr riskiert eine 30-Sekunden-Strafe!) gebt Ihr der Crew Anweisungen, welche Arbeiten zu erledigen sind. Der Circuit von LeMans wurde übrigens bis ins Detail nachgebildet, und wird auch auf der Play-



Die Grafikroutine von "LeMans" basiert auf "Total Drivin'", störendes Texturgewaber wurde aber eliminiert.



Zwischenfall im Tunnel: Nach einer Berührung (oben) kreiselt Euer Filtzer um die eigene Achse.

station so manchem Heißsporn Probleme bereiten. Selbst hamlose Geraden wie die "Mulsanne" sind durch zwei eingebaute Schikanen ein harter Belastungstest für Mensch und Maschine – anschließend bremsst Ihr abrupt auf 90 km/h ab! Für "Ridge Racer"-Fahrer ist LeMans ein schwieriges Pflaster.

Zum Glück wird es auch Kurse geben, die einfacher sind und mit opulenten Landschaftsdetails glänzen – ein serpentinartiger Gebirgskurs war in unserer Version bereits spielbar. Als Bonus dürft Ihr während der Rennen die Tageszeit ändern – plötzlich kurvt Ihr in stockdunkler Nacht durch Tunnels und ärgert Euch über Konkurrenten, die Euch im Rückspiegel blenden. *cb*

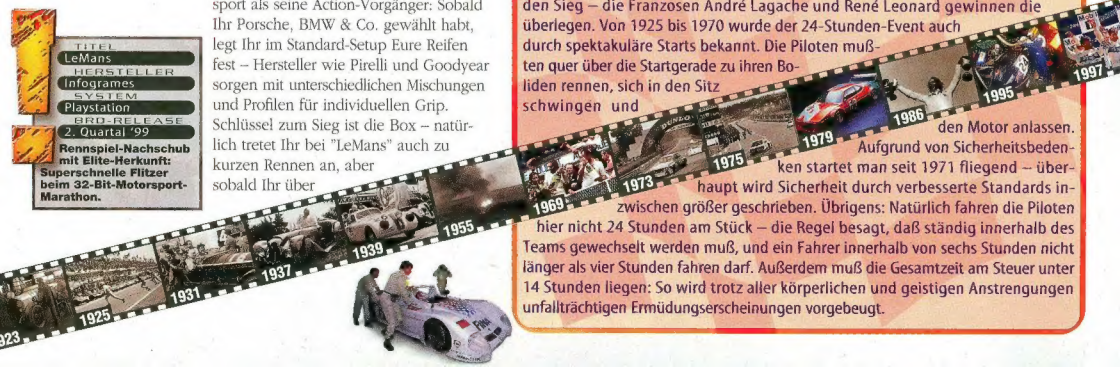
LANG, LÄNGER, LE MANS

MOTOR-LEGENDE LE MANS

Der Mythos von LeMans beginnt am 26. Mai 1923 um 16 Uhr: Das erste 24 Stunden-Rennen wird trotz widriger Hagelstürme im strömenden Regen eröffnet. Auf dem 17,262 Kilometer langen "Circuit Sarthoise" kämpfen 33 Motorsport-Pioniere um den Sieg – die Franzosen André Lagache und René Leonard gewinnen die überlegen. Von 1925 bis 1970 wurde der 24-Stunden-Event auch durch spektakuläre Starts bekannt. Die Piloten mußten quer über die Startergerade zu ihren Boliden rennen, sich in den Sitz schwingen und

den Motor anlassen. Aufgrund von Sicherheitsbedenken startet man seit 1971 fliegend – überhaupt wird Sicherheit durch verbesserte Standards inzwischen größer geschrieben. Übrigens: Natürlich fahren die Piloten hier nicht 24 Stunden am Stück – die Regel besagt, daß ständig innerhalb des Teams gewechselt werden muß, und ein Fahrer innerhalb von sechs Stunden nicht länger als vier Stunden fahren darf. Außerdem muß die Gesamtzeit am Steuer unter 14 Stunden liegen: So wird trotz aller körperlichen und geistigen Anstrengungen unfallträchtigen Ermüdungserscheinungen vorgebeugt.

TITEL
LeMans
HERSTELLER
Infogrames
SYSTEM
Playstation
ERD-RELEASE
2. Quartal '99
Rennspiel-Nachschub
mit Elite-Herkunft:
Superschnelle Filtzer
beim 32-Bit-Motorsport-
Marathon.



ER...

...muß die Welt retten...



"Das fesselndste ACTION-SPIEL des Jahres." XL 12/98

SIE...

...hilft ihm
dabei...



HARVEST BODY HARVEST



90%
NEXT LEVEL
1-
TOTAL!

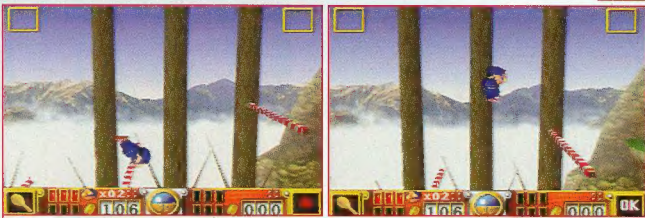
ES...

...hat Appetit auf...
beide

DISTRIBUTED BY

Acclaim

BODY HARVEST ©1998 Gremlin Interactive, Plc. All rights reserved. Developed by DMA Design, Ltd. Distributed by Acclaim Entertainment GmbH. All rights reserved.



Gehüpft wie geschwungen: Im Gegensatz zum 3D-Vorgänger setzt das neue "Goemon" auf traditionelle Jump'n-Run-Methoden.



Die Städte durchläuft Ihr in detaillierten 3D – hier besucht einer Eurer vier Helden die Gaststätte...

Go Go Goemon!

Zweiter N64-Anlauf des Japano-Helden

Gruselig und düster oder farbenfroh und lustig? Im Gegensatz zum kommenden "Castlevania 64" setzt Konami mit dem zweiten N64-"Goemon" auf ein verzweigtes Action-Adventure der humorvollen Sorte.



Schnell zurück: Die Steinmänner plumpsen Euch von allen Seiten in den Weg. Wer nicht aufgeht, wird zerdrückt.

Der japanischste aller Konami-Spielhelden ist in Deutschland ein unregelmäßiger Gast: Das 8-Bit-Debüt gab's nur in Fernost, das 16-Bit-Debüt als von der Presse gefeiertes

"Mystical Ninja" sogar mit deutschen Texten. Danach sparte sich Konami die Lokalisation weiterer Super-NES- und Playstation-Folgen, überlaschte uns dafür aber mit dem ersten N64-Auftritt des Kabuki-Clowns: Mit



Jede gelöste Aufgabe schaltet neue Levels frei. Gegen Ende besucht Ihr auch ungewöhnliche Welten wie die Schildkröte rechts.

seiner 360°-Rundum-Optik war "Mystical Ninja" (Test in MANIAC 4/98) das grafisch aufregendste Spiel der Serie, inhaltlich aber schwächer als die detailverliebten Vorgänger.

Im zweiten N64-Anlauf versucht Konami deshalb eine Kombination aus neuer



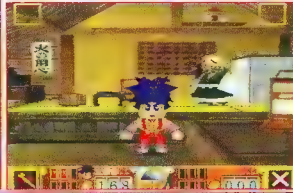
Grafik und traditionellen Spielaufgaben: Die Stadtszenen, in denen Ihr plaudert, einkauft und nach neuen Aufträgen Ausschau haltet, entfalten sich in "Mario 64"-ähnlicher 3D-Grafik, die dazwischenliegenden Jump'n-Run-Levels scrollen hingegen vorwiegend horizontal und erinnern damit an alte Zeiten. Wie in "Pandemonium" und "Tombi" wird die flache Ansicht durch Richtungsschwenks aufgelockert, frei suchen dürft Ihr Euch den Weg zum Ziel jedoch nicht.



Wie im Vorgänger stellen sich Euch die Levelwächter als 3D-Riesenroboter entgegen. Ihr wehrt Euch mit verschiedenen Schlägen und Raketen.



Schlag ins Wasser: Auch auf dem Meeresboden müßt Ihr Euch als Mech-Piloten wehren.



Neben Jump'n-Run-Levels und 3D-Duellen enthält jeder Level einen Stadtbummel, auf dem Ihr Tips und Vorrat sammelt.



Im Reich der Toten: Je nach Level wählt Ihr einen anderen der insgesamt vier "Goemon"-Helden. Hier schwimmt der kleinste des Quartetts der Unterwelt entgegen.

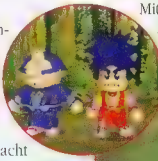


Eure erste Aufgabe stellt Euch ein begeisterter "Beatmania"-Spieler: Sucht Schallplatte, Kopfhörer und Mikro! Die japanischen Texte werden selbstverständlich ins Deutsche übersetzt.

Statt Prunkgrafik steht also wieder das schlaue Level-Design im Vordergrund, dem Ihr und Eure vier unterschiedlichen Spielfiguren mit Hüpfgeschick, schnellem Schlagarm und speziellen Bewegungsmanövern beikommt. Wie in "Zelda" und anderen Action-Adventures könnt Ihr viele Hindernisse verschieben, damit den Weg freiräumen, Feinde zerdrücken oder eine Steighilfe für höhergelegene Abschnitte schaffen.

Was Ihr in jeder der sechs bis acht grundverschiedenen Fantasy-Welten genau tun müßt, erfahrt Ihr aus dem Mund

der Bevölkerung, die in den Städten ihrem braven Tagwerk nachgeht. Apropos: Der Wechsel zwischen Nacht und Tag wird durch Dämmerung und Morgengrauen dargestellt, auch spielerisch hat die Zeit Einfluß auf die Handlung.



Mit seinen japanischen Kostümen, Speisen und Klamotten, wirkt "Goemon" unzugänglicher als andere Konami-Spiele, doch



Im Geisterwald: Wie in "Pandemonium" und Sonys "Tombi" scrollt die 3D-Landschaft meist horizontal, verblüfft Euch aber auch mit Kamera- und Richtungswechsel.

KONAMIS HANDHELD OFFENSIVE

Spiele-Power für den Game Boy Color

Durch den US-Partner Midway erhält Konami massig Handheld-Nachschub: Noch bevor die eigenen Programmierer in Japan mit farbigen Game-Boy-Spielen auftrumpfen, wird Konami mehrere Umsetzungen bekannter US-Automaten für den Color Game Boy vermarkten. "NFL Blitz" sorgte bereits auf dem N64 und der Playstation für Laune, die Handheld-Fassung überrascht mit isometrischer Perspektive und FMV-ähnlichen Rempelattacken, die bei entsprechender Gelegenheit eingespielt werden. Die Game-Boy-Color Version von "Mortal Kombat 4" wird ebenfalls in Deutschland erscheinen - da kein Blut fließt, fällt die Handheld-Version nicht unter den Bann der Bundesprüfstelle; so auch geschehen beim dritten Teil der dümpfen Prügelspielerreihe. "Rampage" hingegen orientiert sich in Levelaufbau und Grafikelementen genau an seinen großen Brüdern und scrollt absolut ruckelfrei. Spielerisch hat der Oldie jedoch bereits Langeweile: Staub angesetzt. *oe/wi*

Um zu stürmen, lenkt Ihr in "NFL Blitz" nach schräg oben

In "Rampage" stampft Ihr als Monster Häuser in den Boden.

die Eingewöhnungsphase wird Euch durch Gags und viele sympathische Ideen reich entlohnt. Wer das Ungewöhnliche nicht scheut, sollte sich den PAL-Release der übersetzten Fassung im Einkaufskalender vormerken. *wi*



TITEL	Goemon 2
HERSTELLER	Konami
SYSTEM	Nintendo 64
RELEASE	April
Traditionsbewußtes Action-Adventure - mal in 3D, mal klassisch scrollend, mit vielen Gags und Überraschungen.	





Kopf-an-Kopf-Rennen gegen den einzigen Gegner: Hier die Vom-Sattel-Ansicht.



NO FEAR

Die Natur ist zum Rasen da. Die "No Fear"-Sportler fahren aus Stock und Stein, quer durch die Pampa.

rauscht Ihr problemlos durch Waldpassagen und steile Felstunnels. Bei solchen Schußfahrten solltet Ihr Euch rollen lassen: So schont Ihr Kräfte, und erzielt höhere Geschwindigkeiten. Tut sich vor Euch plötzlich eine Kurve auf, bremst Ihr erst in letzter Sekunde und streckt das kurze Bein in der Kurven-Innenseite auf den Boden: So schlittert Ihr mit minimalem Tempo-verlust elegant durch die Gefahrenzone. Wer sich dem Rausch der schnellen Bikes möglichst real hingeben will, schaltet in die Ego-Perspektive: Bäume, Absperungen, Zuschauer und Sprung-schanzen rasen an Euch vorbei, während heftiger Steuermanöver reißen kräftige Polygon-Arme den Lenker vor Euch her-um. Um Punkte zu sammeln, nutzt Ihr bei spektakulären Weispringen die "Air Time", um Stunts auszuführen – hier drohen naKfroschen Amateurern aller-dings schmerzhaftes Grash! ch

WORK

Nach

Rallystrapazen und Touren-wagen-Ausflügen setzt Codemasters nun auf Muskelkraft: Als Mountainbiker kennt Ihr keine Angst vor steilen Hängen.

W

ährend bisherige Codemasters-Rennspiele im englischen Warwickshire gebastelt wurden, schraubt das schwedische Team UDS am neuen Codemasters-Flitzer. Konzeptionell folgt "No Fear Downhill Mountainbiking" eher "Colin McRae", denn einem gewöhnlichen Rennspiel: In erster Linie fahrt Ihr gegen die Uhr und stellt auf zehn steini-



Spring in die Tiefe. Nur Profis landen ziel-genau auf der Tasse.

gen Holperstrecken Bestzeiten auf. Da spannende Kopf-an-Kopf-Duelle aber nicht schaden können, schicken die Entwickler zumindest einen Gegner auf den Hindernisparcours. Rumpelt Ihr gemächlich über flache Bergstraßen, ist es schwer, schnell die Richtung zu wechseln. Tretet Ihr dage-gen per X-Knopf ordentlich in die Pedale,

TEST
No Fear Mountainbiking
HERSTELLER
Codemasters
SYSTEM
Playstation
APRIL
Flott, herausfordernd, trendgerecht: Mit "No Fear"-Ambiente strapaziert Ihr durch bergige Naturschutzgebiete.

INTERVIEW MIT PETER ZETTERBERG, PRODUZENT UND MANAGING DIRECTOR VON UDS, SCHWEDEN.



Wie kam es zum Deal mit Codemasters?

PZ: Nun, wir entwickelten für Virgin das PC-Aktionsrennspiel "Ignition", und das hat Codemasters wohl beeindruckt. Mitte '97 bekamen wir das Angebot, ein Mountainbike-Spiel zu programmieren – wir sagten zu. Jetzt, etwa 14 Monate später, ist das Spiel zu 85% fertig. Allerdings arbeiten wir zur Zeit auch noch an einem Spiel für PlayStation, dazu kann ich aber im Moment noch nichts sagen.

Wie sah denn die Zusammenarbeit mit dem Codemasters-Team in England aus? Wurde etwa die Grafiklinie von "Colin McRae" verwendet?

PZ: Nein, ganz und gar nicht! In technischer Hinsicht entwickeln wir das Spiel zu 100% selber – ohne Code-Fragmente bisheriger Codemasters-Titel. Allerdings unterstützte man uns in Sachen Physik: Sowohl die Herangehensweise, als auch die Playstation-taugliche Um-

setzung realistischer Schwerkraft- und Geländeeffekte entstand in enger Kooperation mit Codemasters in Warwickshire.

Es gibt sehr wenige Fahrrad-Simulationen auf der Playstation – ist es eigentlich schwer, die Fahrdynamik und das Gefährte umzusetzen?

PZ: Das Hauptproblem war nicht die physikalische Grundlage, sondern die Umsetzung auf die Playstation. Im Gegensatz zur PC-Version müssen wir nämlich hier mit Ganzzahl-Arithmetik auskommen, was die Sache erschwert. Da wir mit sehr vielen Parametern arbeiten, summieren sich Ungenauigkeiten bei der Berechnung. Bei der Ausarbeitung der Physik ist natürlich auch das Streckendesign von Bedeutung. Wie stellt man der Berg werden, wie eng die Kurven? Diese beiden Faktoren stehen in engem Zusammenhang.

Wie kam es denn zum Lizenzvertrag mit der Sportfirma "No Fear", und wie war diese mit der Entwicklung beteiligt?

PZ: Das war eine Entscheidung von Codemasters, die uns nur zweifelsfrei trifft. Codemasters legt Wert darauf, für

jeden Simulationstitel einen bekannten Markennamen an Land zu ziehen. "No Fear" verkörpert die Extremsport-Ideean besten: Augen zu und runter geht's! In Bezug auf die optische Gestaltung war das "Branding" aber durchaus von Bedeutung: Alle im Spiel vorkommenden Fahrer tragen bereits jetzt Textur-Kleidung aus der "No Fear"-Kollektion '99!

Die Offroad-Kurse sind ja ganz schön verschachtelt. Selbst ein guter Biker benötigt oft knapp drei Minuten bis ins Ziel. Werden die Kurse komplett überarbeitet?

PZ: Ja, die passen trotz der Länge und vieler Rand-Details wie Häuser, Zuschauer usw. komplett in den Speicher. Der Trick dabei ist, daß wir die Kurs-Daten in kompakter Form als "Skelet" laden und anschließend texturieren – so sind selbst große Flächen möglich. Unser Kurs-Editor auf Basis von Softimage-Software ist übrigens sehr flexibel. Bei Test-Sessions verändern wir einzelne Kurven und Geländestrukturen. Dabei brauchen wir aber nicht jedesmal die ganze Strecke neu zu rendern, sondern nur den betreffenden Teilschnitt. Das

hört sich vielleicht nicht so an, aber es ist eine große Hilfe! Beim Feintuning müssen wir nämlich aus Gründen des Grafikaufbaus oder aus spielerischen Gründen sehr oft an Details der "Trials" basteln.

Werden wir in Kürze ein Update für Dreamcast-Spiel sehen, vielleicht sogar "No Fear Downhill"? Schließlich entsteht ja gerade eine leicht umzusetzende PC-Version.

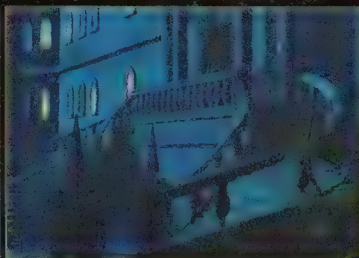
PZ: Diese Frage kann ich im Moment noch nicht beantworten. Laß es mich so formulieren: Wir sind ehrlich über-rascht, wie leistungsfähig das Gerät ist. Tests mit dem Developer-Kit haben uns restlos von der Maschine überzeugt, ich freue mich darauf, Spiele dafür zu entwickeln!

Zur Sache mit der Umsetzung: Nur so viel: Die Leute da draußen glauben, daß eine Dreamcast-Version eines PC-Spiels eine Sache von Tagen ist. Das ist übertrieben! Um die Hardware auszu-nutzen, muß man sich schon die Mühe machen, das Programm deutlich umzu-stricken. Aber im Vergleich zu bisher-igen Konsolen wie der Playstation sind Umsetzungen erheblich leichter.

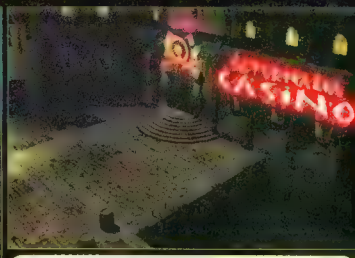




P.I. Lewton bewegt sich durch vorgerenderte Kulissen – er selbst ist das einzige Echtzeit-Objekt im Spiel.



Um den "Noir"-Charakter zu unterstreichen, haben alle Schauplätze einen düsteren, schaurigen Touch.



Für mehr "Noir"-Flair wird vor dem Casino noch Regen eingefügt, auf dem nassen Boden soll sich das Licht der Großstadt spiegeln.

Eine Stadt sucht ihren

Zweimal stolperte Terry Pratchetts Amateur-Zauberer Rincewind durch die Fantasy-Metropole Ankh-Morpork. Jetzt ist die Zeit reif für einen frischen Helden: Perfekt Entertainment setzt Detektiv P.I. Lewton auf einen nächtlichen Massenmörder an.

Momentan ist der Schriftsteller Terry Pratchett wieder Stammgast bei Perfect Entertainment: schließlich brauchen alle neuen Charaktere und Schauplätze die Zustimmung des Scheibenweltmeisters. Zusammen mit Scriptwriter Chris Bateman arbeitet er auch an allen

Dialogen von "Discworld Noir", dem bislang aufwendigsten Teil der Serie. Anstatt eine weitere knallbunte Geschichte aufzuwärmen, entführt Euch der dritte Teil in die dunkelsten Gassen von



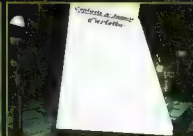
Zahlreiche Filmanimationen erzählen die Geschichte weiter, auffällig ist dabei die gute Vertonung.



Der Tod fehlt in keinem Terry Pratchett-Spiel. Welche Rolle er diesmal einnimmt erfahrt Ihr im März '99.

Ankh-Morpork – die Entwickler haben sich vom "Film Noir" inspirieren lassen. Diese 40er- und 50er-Jahre Krimis handeln von heruntergekommenen Detektiven, die in schaurigen Kulissen für ihren Auftraggeber (oft eine schöne Frau) als harte Einzelgänger ihren Job erledigen. So startet auch das Spiel mit einer oscarreif inszenierten Hatz durch die Straßen von Ankh-Morpork. Aus den Augen des Verfolgers seht Ihr den panischen Helden türmen, am Ende verliert er das gruselige Wettrennen und liegt tot in seinem Blut. Schnitte – die Uhr wird zurückgedreht: Schütfler P.I. Lewton sitzt in seinem schäbigen Büro, als Femme-Fatale

Die gewichtige Troll-Dame ist ihrem Lover davongelaufen – findet sie für ihn



Gefundene Objekte benötigt Ihr nur selten, um im Spiel weiter zu kommen. Stattdessen konzentrieren sich die Rätsel auf Indizien und Verhöre. In Euer Inventory packt Ihr gefundene Beweise und nützliches Werkzeug. Euer hilfreichstes Utensil: Auf dem Notizblock vermerkt Ihr die wichtigsten Stichpunkte, zu denen Ihr die Verdächtigen befragt.





Ihr entdeckt einen Hinweis, der mit Blut an die Wand gemalt wurde – bedenkt, daß das Opfer an den Füßen aufgekriecht von der Decke baumelte.

Mörder

NEWCOMER & SPIELVETERANE

Kreative Köpfe

"Discworld Noir" ist **Chris Bateman's** erstes Videospiel-Projekt. Er stieß zwar schon in der Schlußphase des zweiten Discworld-Abenteuers zum Team, hatte aber keinen Einfluß auf das Produkt. Der Informatiker ist nicht nur in Sachen Künstliche Intelligenz ein Profi, sondern wirkte auch bei der Produktion einiger "Pen & Paper"-Rollenspiele mit und schreibt in seiner Freizeit Science-Fiction- und Fantasy Geschichten. Für die Gestaltung der Charaktere und Kulissen studierte Chris 20 Scheibenweltromane und glotzte stundenlang Klassiker des "Film Noir". Zusätzlich ließ er sich bei der Ideenfindung von den Romanen von H.P. Lovecraft inspirieren.



GREGG BARNETT ist ein alter Hase in der Computerspielszene. Während seiner Zeit bei Melbourne House arbeitete er u.a. an den Klassikern "The Hobbit" und "Way of the Exploding Fist" (Die Spiele stehen mittlerweile als Freeware auf der Beam-Homepage unter http://www.beam.com.au/play_games.html für PC-Emulatoren zum Download bereit). Derzeit sinnt der Australier über ein Revival von "Fist 2" nach: "Seven Shades" soll eine Kombination aus Beat'em-Up und Adventure werden. Angestrebter Termin ist Weihnachten 2000.

Carlotta in sein tristes Leben tritt. Die Ärmste vermißt ihren Gatten und bietet Euch eine sträfliche Summe Goldstücke, wenn ihr ihn aufspürt. Was sich wie ein spannender Krimi anhört, enthält schon während der ersten Dialoge typischen Pratchett-Humor. Kaum eine Bemerkung, die nicht mit einer Pointe endet, massige Wortspiele und Anspielungen auf frühere Geschichten. Pratchett-Jünger werden sich an "Discworld Noir" mehr erfreuen,

denn Slapstick-Humor für jedermann wie in den Vorgängern gibt's nicht mehr. Das Abenteuer orientiert sich atmosphärisch an den Bänden "Wachen Wachen", "Helle Barden" und "Hohle Köpfe" (Heyne-Verlag). Vorkenntnis wird aber nicht vorausgesetzt. Auch optisch alles neu: Ihr steuert den in Echtzeit berechneten 3D-Protagonisten durch vor-

gerenderte Schauplätze statt gezeichnete Kulissen. Das Adventure bleibt bei der bekannten "Point & Click"-Steuerung, will mauslose Sony- und Sega-Fans aber eine Alternative bieten: Ähnlich wie im PC-Blockbuster "Grim Fandango" könnt Ihr P.L. Lewton auch direkt mit dem Pad steuern. Das neue Rätseldesign macht's möglich: Anstatt sich auf das Füllen des Inventories und kniffliges Kombinieren gefundener Objekte zu beschränken, legen die Designer Wert auf kriminalistische Überlegungen. In den Notizblock schreibt Ihr Zeugnisaussagen, jeder Eintrag und alle gefundenen Indizien werden zum Gesprächsthema das Ihr via Multiple-Choice anschlagt.



Discworld Noir
HERSTELLER
GI Interactive
SYSTEM
Playstation, Dreamcast
FRÜH-RELEASE
März
Innovative Fortsetzung der Scheibenwelt-Adventures: Harte Detektivarbeit statt Klamaus und irrwitzigen Rätseln.

Mit viel Kombinationsgabe deckt Ihr die Hintergründe einer Mordserie auf – und provoziert den Besuch dieser Götterwelt!



Die Scheibenwelt-Bewohner sind vorberechnet: Kann Euch diese skurrile Gestalt weiterhelfen?

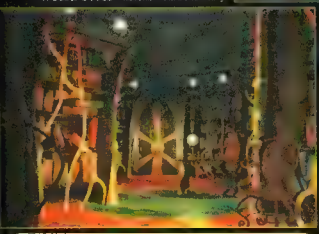


Laredo gehört der Archäologin Gilda an – Ähnlichkeiten mit bestehenden Charakteren sind somit erlaubt.

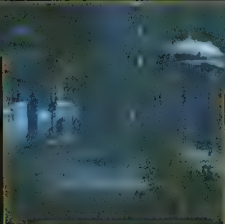
benwelt-Romane übersetzt.



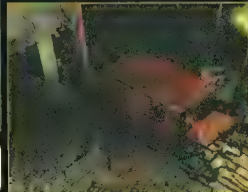
Die Spuren führen Euch zum "Tempel der kleinen Götter", in dem sich wenig populäre Gottheiten zusammengeschlossen haben.



Insgesamt wird es über 50 Schauplätze geben, jeder kann in bis zu fünf unterschiedlichen Kameraperspektiven erforscht werden.



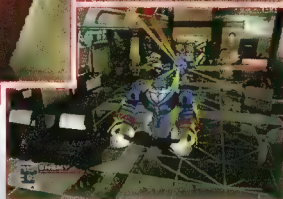
Natürlich besucht Ihr auch bekannte Ankh-Morpork Sehenswürdigkeiten wie die unsichtbare Universität der Zauberer.



Der berüchtigte River Ankh ist so verschmutzt, daß Lewton bei einem Sprung nach unten sich mehr Sorgen um gebrochene Beine als um robbende Fluten macht.



Verwende Zwei-Meter-Hünen springen Euch aus ihrem Versteck in den Weg: Verprügelt sie mit Kicks und Messerschützern.



Auf jedem der knapp 30 Stockwerke lauern menschliche und androide Wächter: Momentan teilt Sunsoft noch an der Intelligenz dieser Gegner.

Tod im Wolkenkratzer

Teamwork statt Alleingang: Im japanischen 3D-Adventure "Hard Edge" steuert Ihr nicht einen, sondern maximal vier Martial-Arts-erfahrene Nahkampfexperten. Ein "Resident Evil" für Science-Fiction-Fans?



Komfortabel: Für jedes Stockwerk eine eigene Automap.

Bereits bevor das deutsche Label Laguna von Infogrames übernommen wurde, verfügte es über gute Fernkontakte, um japanische Spiele für Deutschland zu lokalisieren. Mittlerweile ist Laguna Geschichte, doch die Verbindung nach Japan pflegt auch der neue Besitzer Infogrames: Neben Spielen von Koei und Capcom vermarktet der Hersteller im Frühjahr auch zwei Playstation-Titel von Sunsoft: Das Rollenspiel "Monster Seed" sowie das 3D-Adventure "Hard Edge", das Euch durch die monsterüberlaufenen Levels eines futuristischen Hochhauses scheucht.



Spielerisch erinnert das Action-Adventure an "Resident Evil": Die Büros und Hallen des Wolkenkratzer sind bis auf den letzten Türknapf detailliert modelliert und vorab gerendert, die Helden und Feinde wiederum bewegen sich in Echtzeit-3D. Je nach Position und Bewegung nutzt die Kamera eine andere Perspektive und bietet Euch so immer den besten Blickwinkel. Neuartig ist die Tatsache, daß Ihr nicht allein, sondern als Team auftrittet: Anfangs kontrolliert Ihr einen stachel-



Türsteher: Überlebt nicht zulaufe, ob Ihr klickt oder ballert – das Monster hat bereits zum Schlag ausgeholt.

haarigen Anime-Helden, sowie die blonde Cyber-Agentin Michelle. Beim Aufstieg in höhere Stockwerke schaltet Ihr jederzeit per Knopfdruck um, lenkt mal die eine, dann wieder die andere Spielfigur. Später stoßen weitere Kämpfer zum Team – jeder erhält einen Inventory-Bildschirm, auf dem er Waffen, Key-Karten und andere Objekte holt. Ungewöhnlich sind Charakter-Design und Manöver von "Hard Edge": Die Anime-Gestalten greifen nicht nur wie ihre "Resident Evil"-Kollegen zur Feuerwaffe, sondern wehren sich auch mit Faustschlägen, Fußtritten und Karate-Combos. Sowohl Ihr als auch Eure Helden verraten Euch über Energiebalken ihren Gesundheitszustand. Sinkt bei einem Eurer Helden die Anzeige auf Null, ist das Spiel beendet – hoffentlich habt Ihr davor einen Save-Punkt angezapft. Momentan übersetzt Infogrames alle Texte ins Englische. Die PAL-Sprachaufnahmen sind hingegen bereits beendet – gute Voraussetzungen für einen pünktlichen April-Release. *W*



Achtung Mine! Während Michelle Fallen umgibt (großes Bild) und Gegner vernichtet, spurtet ihr Partner (links) durch ein höher gelegenes Stockwerk.



actua soccer

3

unterstützt von

Oliver

Bierhoff

Oliver Bierhoff läßt in Actua Soccer 3 die
Herzen aller Fußball-Fans höher schlagen!

Phantastische Grafik, realistische
Soundkulisse und präzise Steuerung
sorgen für das aufregendste


Sportereignis des Jahres!

Wählen Sie aus 10.000 der
besten Spieler der Welt

oder erstellen Sie ein-

fach Ihre
eigenen Top-
Player!

An diesem Spiel
kommen Sie nicht
vorbei - oder wollen
Sie im Abseits
stehen?!

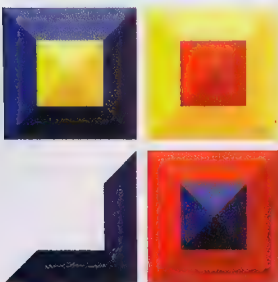


© 1998 Gramlin Interactive Limited. All rights reserved.
Actua © is a registered trademark of Gramlin Interactive
Limited. Distributed by Acclaim Entertainment GmbH.

actua SOCCER 3



Statt erste Naomi-Automaten zeigte Sega aktuelle Model-3-Titel wie "Spike Out"



ima98

FREISPIEL IN

Gnadenlose Besteuerung und strenger Jugendschutz halten das Arcade-Geschäft hierzulande am Boden. Auf der Fachmesse IMA sucht MANIAC nach Automaten-Highlights, die sich trotz aller Restriktionen auf deutschen Boden wagen.

Die "Internationale Münzautomaten Ausstellung" ist im Vergleich zur japanischen Jamma-Messe eine trübe Veranstaltung, die den Zustand der deutschen Arcade-Branche erbarungslos widerspiegelt. Technische Sensationen erwartet sich von jeher kein IMA-Besucher; Spielfans sind froh, wenn sie zwischen Gebrauchsautomaten (Heißlufttrockner "Airwolf") und Glücksspielgeräten überhaupt ein neues Arcade-Spiel zu Gesicht bekommen. Der einzi-

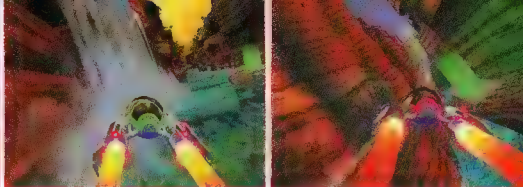
ge Videospielehersteller mit eigenem Stand war auch in diesem Jahr Konami. Sega, Namco, SNK und Atari ließen sich durch ihre Distributoren bzw. "Aufsteller" vertreten.

Wer sich von althackenen Münzkonzep-ten nicht entmutigen ließ, entdeckte dennoch ein paar interessante Titel.

Neben wenigen Neuheiten gab's diesmal sogar ein Schmankerl für Oldie-Fans: Die "Konami Arcade Gallery"-Platine enthält

acht 80er-Jahre-Automaten – von "Scramble" über "Yie Ar Kung Fu" bis zu "Pooyan". Eine spaßige Klassiker-Auswahl zum happigen Preis (2.000 Mark).

Konamis neues Rennspielsequel "Racing Jam Chapter 2" war die am eifrigsten bespielte IMA-Installation, acht vernetzte Besucher nahmen gleichzeitig Platz. Das Fun-Gebolze konkurriert mit "Daytona 2", ist tech-



Amerikanische Spielautomaten (Bilder: "Vapor TRX" von Atari) setzen verstärkt auf PC-nahe Technologie und Voodoo-3D



Die heißesten IMA-Rennen fanden am Konami-Stand statt: Vier "Racing Jam 2 Twin"-Automaten waren vernetzt, gut 120.000 Mark muß der Aufsteller für die wuchtige Installation berappen.



Made in Spain: Der spanische Entwickler und Atari-Partner Gasco zeigt die moderne "Paperboy"-Variante "Radical Bikers".



US-Horror mit einstellbarem Gore-Faktor: In Midways "Carnevil" laufen Euch morbide Jahrmärkt-Gestalten vor die Plastik-Schrotflinte.

nisch nicht ganz so stark, aber spielerisch gewitzt und unterhaltsam. Mit der Handbremse (für Powerslides um scharfe Kurven) übernahm Konami ein Spielelement aus "GTI Club", dem PS-Hit der letzten IMA (MANIAC 4/97). Daneben erwarten den "Racing Jam"-Spieler haarsträubende Sprünge und Rempelen, Steilkurven und alternative Routen ins Ziel. Im Schatten des Rennspielkoloss zeigte Konami das innovative "Beatmania", das nach seinem Erfolg in Japan nun als "Hiphop Mania" in Deutschland vermarktet wird. Das Konzept hinter dem DJ-Simulator mit zehn Lautsprechern kennt Ihr aus der letzten MANIAC, völlig



Während Namco altbekannte Spielabläufe (oben links: "Gunmen Wars") mit dem NamCam-Fotoapparat aufpeppt, präsentiert Konami rundum neuartige Automaten (Bild rechts: "Hiphop Mania").



Im Weltall nichts Neues: Segas Model-3-Filmumsetzung "Star Wars Trilogy" recycelt mit Todesstern- und Endor-Flug altbekannte Action-Szenen.

Heimspiele aber aufgrund stärkerer Technik stehen. Dafür kostet der Doppelsitzer auch 30.000 Mark...

Bei Nova fanden wir zudem aktuelle

System-12-Automaten von Namco, die Roboterschlacht "Gunmen Wars" und das Cartoon-Rennspiel "Race On". Beide Automaten schmückt die neue "NamCam", ein digitaler Fotoapparat, der das Porträt des Spielers in die Action einbindet. Dennoch wirkten die Spiele müde: System 12

hat bereits fünf Jahre auf dem Buckel, für High-End-Neuheiten verwen-

det Namco das überlegene System 22. Der deutsche Vertrieb von Sega zeigte die vielfach vernetzte "Spike Out"-Prügelei (heißer Umsetzungskandidat für das Dreamcast) sowie die Filmlizenz "Star Wars Trilogy". Denkt man an die



"Beatmania" für Kinder: Bei "Pop'n Music" drückt der DJ auf bunte Knöpfchen.

FRANKFURT

neu war uns aber bislang die Kindervariante "Pop'nMusic": Auf großen, bunten Knöpfen spielt Ihr hier wie im großen Bruder tanzbare Melodien nach, wobei statt progressivem Dancefloor-Sound leichter J-Pop aus den Lautsprechern klingt. Dieselbe Eingabeinheit (Riesenknöpfe statt Joystick) benutzt die Spielesammlung "Hyper Bishi Bashi Champ", bei der es darauf ankommt, im rechten Moment auf den richtigen Knopf zu hämmern. Die 25 Geschicklichkeitstests sind simpel, aber kurzzeitig unterhaltsam – damit erreicht man in Japan eine Zielgruppe jenseits der Hardcore-Gamer.



Abgesehen vom "NamCam"-Fotoapparat bieten Namcos neue System-12-Automaten keine spielerischen oder technischen Innovationen

Traditionell schwach ist Konami auf dem Sektor der Zielkreuz-Shooter, ein Manko, das auch "Terraburst" (Science-Fiction-Krieg mit Riesenvumme) und die "Crypt Killer"-Fortsetzung "Evil Night" bzw. "Hell Knight" nicht ändern. Wesentlich packender als diese Drei-Spieler-Ballerei war auf der IMA nämlich "Carnevil" ein äußerst geschmackloses Pump-Action-Schlachtfest vor der Kulisse eines verwunschenen Jahrmärktes. Das jüngste Midway-Spiel setzt wie "Gauntlet X" auf Voodoo-3D-Technologie, wirkt technisch

also wie ein aufgemotzter PC-Titel. Wer auf schwarzen Humor und knietiefen Splatter steht, der findet Spaß am Feldzug gegen mutierte Zuckerwatteverkäufer, amok-fahrende Auto-Scooter-Freaks und einem teuflischen Weihnachtsmann. Besonders die minutenlangen Endgegner-Fights wirken durch Kamerafahrten und Zooms bedrohlich.

Bei Nova standen auch eine Handvoll anderer Automaten-neuheiten, u.a. das Science-Fiction-Rennspiel "Vapor TRX" von Atari. Der Jet-Wett-kampf erinnert an "F-Zero" und "Wipe Out", läßt beide

IMA-Neuheiten 98/99

TITEL	HERSTELLER	GENRE	ERSTER EINDRUCK
Carnevil	Atari	Ego-Shooter	😊😊😊😊😊😊
Gunmen Wars	Namco	Ballerspiel	😊😊😊😊😊😊
Hell Knight	Konami	Ego-Shooter	😊😊😊😊😊😊
Hip Hop Mania	Konami	DJ-Simulator	😊😊😊😊😊😊
Hyper Bishi Bashi Champ	Konami	Spielesammlung	😊😊😊😊😊😊
Konami Arcade Gallery	Konami	Spielesammlung	😊😊😊😊😊😊
Ocean Hunter	Sega	Tiefsee-Ballerspiel	😊😊😊😊😊😊
Operation Tiger	Taito	Ego-Shooter	😊😊😊😊😊😊
Pop'nMusic	Konami	DJ-Simulator	😊😊😊😊😊😊
Race On	Namco	Rennspiel	😊😊😊😊😊😊
Racing Jam Chapter 2	Konami	Rennspiel	😊😊😊😊😊😊
Radikal Bikers	Sega/Atari	Rennspiel	😊😊😊😊😊😊
Spike Out	Sega	Prügelspiel	😊😊😊😊😊😊
Star Wars Trilogy	Sega	Weltraum-Ballerei	😊😊😊😊😊😊
Vapor TRX	Atari	Weltraum-Ballerei	😊😊😊😊😊😊

ersten "Krieg der Sterne"-Automaten vor 15 Jahren zurück, wirken alle Sega-Updates brav. Nach "Star Wars Arcade" (1993) enttäuscht auch die "Trilogy" durch linearen Spielablauf und Fehlen neuer Ideen: Wie gewohnt düst Ihr durch den Graben des Todessterns und duelliert Euch mit Stummtrupplern im Wald von Endor. Dank Model-3-Hardware ist die 3D-Ballerei technisch nicht schlecht – angesichts des dramatischen Filmbildes haut die Arcade-Umsetzung aber nicht vom Hocker. Phantasievoller ist Segas "Ocean Hunter", eine hydraulische Unterwasserreise für ein oder zwei Ballerfans. *uri*



Zum Angeln in die Spielhalle? Segas "Bass"-Simulator gibt's nun auch in Deutschland.

Während des Spiels austauschbare
Charaktere, weitere Spieler können in
das laufende Spiel einsteigen

Frei wählbarer Spielverlauf.
Alle Gegenden können
jederzeit wieder betreten werden

Acht verschiedene Charakter-Typen mit
individuellen Eigenschaften.
Mehrere mögliche Lösungswege

Charaktere per Memory Card exportierbar

4 Spielermodus per Multi-Tap-Adapter



Das Action-Rollenspiel



81%
MAN!AC

83%
PLAYSTATION ZONE
PLAYSTATION ZONE AWARD

81%
VIDEO GAMES
VIDEO GAMES CLASSIC AWARD

T&E SOFT

AP
A FUNSOFT COMPANY

FUNSOFT

ABC Spielspaß GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax: 0 21 31/60 71 11

1998 T&E SOFT. Published by FUNSOFT. Developed by T&E SOFT

Kinder an die Macht



Feuer frei für die „South Park“-Kids: Iguana recycelt die 3D-Technologie von „Turok 2“ für ein wahnwitziges 360°-Abenteuer.

Die Aliens greifen an – und teleportieren sich zur Tarnung in die Körper der "South Park"-Bevölkerung. Da die Freunde Cartman, Kyle, Stan und Kenny sehr an ihrem Heimatdorf hängen, stellen sie sich mutig dem Kampf gegen die tyrannischen Wasserköpfe.

Euer Waffenarsenal ist nicht unbedingt typisch für einen Ego-Shooter: Anfangs werft Ihr Euren Widersachern Schneebälle an den Kopf, später traktiert Ihr sie u.a. mit Toilettenpumpeln, Kampfgaspudding und fliegenden Kühen. Zu Beginn jedes Levels startet Ihr

mit einem der vier Helden und sucht Eure Freunde, bevor Ihr das Missionsziel in Angriff nehmt. Per Knopfdruck wechselt Ihr zwischen den einzelnen Charakteren. Nach jedem Level erhaltet Ihr eine weitere Spielfigur, die Ihr allerdings nur im spaßigen Multiplayer-

Wer hat denn da im Gen-Labor rumgespielt? "Big Gay Al" sieht auch mit zwei Köpfen total bescheuert aus!



Der "Chef" hat immer 'ne Frau im Bett, gibt Euch aber trotzdem wertvolle Tips.

Modus übernehmen könnt. Hier wehren sich bis zu vier Spieler gemeinsam gegen die Aliens oder bekämpfen sich gegenseitig. Wie bei "Turok 2" kommt Ihr nur mit dem RAM-Pak in den Genuß der Highres-Auflösung. Der derbe Humor der Serie ist allgegenwärtig, schon die Menüführung erinnert soundtechnisch an eine öffentliche Toilette. Viele Sprüche wurden 1:1 der Serie entnommen, deutsche Untertitel sorgen auch hierzulande für Klarheit. Ab Februar läßt Acclaim "South Park" auf Euch los, fünf Episoden mit jeweils vier Levels müßt Ihr meistern. ts

DIE TV-SERIE

South Park

In den USA hat "South Park" Kult-Status. Die Serie wie "The Simpsons" und "Beavis and Butt-Head" längst den Rang abgelaufen. Die verrückten Abenteuer von Cartman, Kyle, Stan und Kenny stammen aus der Feder von Matt Stone und Trey Parker (rechtes Foto) und sind so derb und re-



spektlos, daß sie der amerikanischen Pay-TV-Kanal "Comedy Central" nur im Spätprogramm ausstrahlt. In manchen Ländern läuft die Serie in entschärfter Fassung, deutsche Fans dagegen erleben "South Park" ab Frühjahr auf RTL ungeschnitten. U.a. leihen Ingolf Lück, Wigald Boning, Heiner Lauterbach und Jenny Elvers den "South Park"-Charakteren ihre Stimme.

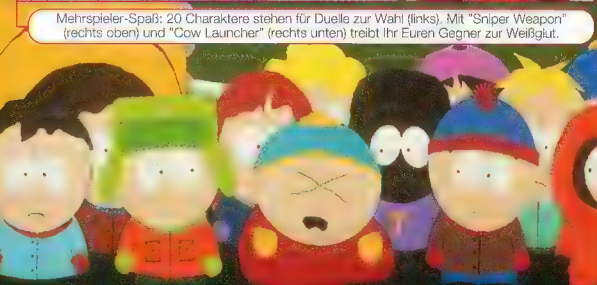
SOUTH PARK



Mehrspieler-Spaß: 20 Charaktere stehen für Duells zur Wahl (links). Mit "Sniper Weapon" (rechts oben) und "Cow Launcher" (rechts unten) treibt Ihr Euren Gegner zur Weißglut.



South Park
Acclaim
Nintendo 64
Februar
Humorvolles Action-Abenteuer mit witzigen Waffen, schrägigen Gegnern und herrlich albernen Charakteren.



SOFTCOM

Unterhaltungselektronik Vertriebs GmbH

Playstation

Nintendo64

Nintendo 64 + Mario	289,95
Joypad, schwarz, grau, grün, gelb, blau	49,95
Memory Card 1 Meg (Nintendo)	29,95
Memory Card 4 fach (blau, gelb, grau, grün)	34,95
Jolt Pag (grau, gelb, blau, grün)	24,95
Jolt Pag + Memory Card	39,95
Pad Verlängerung	19,95
Ultra Racer 64	79,95
N 64 Passport Plus + Modemmodul	89,95
Jordan GP Lenkrad	129,95
1080i US	94,95
Benjo & Kiki	99,95
Bio Freaks	129,95
Dual Heroes	119,95
Extreme G	79,95
F1 Grand Prix 64	89,95
Forsaken	109,95
Frankreich WM 96	99,95



GASP	129,95
GT 64 Championship	39,95
Holly Magic Century	129,95



Mission Impossible	99,95
Nascar 99	114,95
NHL Breakaway 98	79,95
Scars	129,95
Star Wars Rogue Squadron	109,95
Turok	74,95
Turok 2 (englische PAL-Version)	99,95
Twisted Edge Snowboarding	129,95
Virtual Chess	109,95
WCW vs. NWO - World Tour	129,95
WWF Warzone	99,95
Zelda 64	109,95

Dreamcast	99,95
Joypad - Dreamcast	84,95
RGB - Kabel	34,95
VMS System (Godzilla)	99,95
VMS Memory Card	79,95
Voltage Converter 220 V auf 110 V	34,95

Sega Rally 2	159,95
Sonic Adventure	159,95
Virtual Fighter 3	159,95
Blue Stinger	159,95



Tel.: 0231 - 44 40 788

0231 - 44 40 790

Fax: 0231 - 44 40 789

eMail: SoftCom1a@aol.com

Weitere Titel günstig ab Lager lieferbar

Annahmeverweigerung wird pauschal mit den entstehenden Lieferkosten von 20 DM berechnet. Versandkosten 6,90 DM zzgl. Nachnahme.

Playstation	289,95
Playstation Dual Shock Multinorm + RGB Kabel + Joypad - Verlängerung	308,00
Memory Card 15 Blocks oder mit zweitem Dual Shock Pad	390,00
Control Pad Verlängerung (Unterstützt Rumble Funktion)	9,95
RGB Kabel	12,95
RGB Kabel mit Audio	19,95
X - Ploder Cheat Cartridge	79,95
PAL Converter	49,95
Sony Dual Shock Pad	53,95
Ultra Racer PSX	79,95
Jordan GP Lenkrad	129,95
Scorpion Light Gun G-Con kompatibel	74,95
Eraser Light Gun G-Con kompatibel	74,95
Sun Memory Card 15 Blocks	19,95
Sun Memory Card 30 Blocks non-compressed	29,95
Sun Memory Card 120 Blocks	36,95
Sun Memory Card 860 Blocks	49,95

Atlantia	79,95
Armored Core	84,95
Alliantis	84,95
Aussault	84,95



Batman & Robin	89,95
Bio Freaks	79,95
Bombberman World	79,95
Bushido Blade II	109,95
Cardinal Syn	69,95
Colin McRae Rally	84,95
Colony Wars 2 - Vengeance	89,95



Cool Boarders III (US)	99,95
Crash Bandicoot III	84,95
Dead or Alive	79,95
Earthworm Jim 3D	84,95
Fifa Soccer 99	89,95
Forsaken	49,95
Heart of Darkness	89,95
Hugo	84,95
Int. Superstar Soccer Pro 98 + Metal G Demo	84,95

Jackie Chan's Stuntmaster	84,95
Kula World	84,95
Legend	84,95
Medi Evil	84,95
Metal Gear Solid (US)	129,95
Nascar 99	84,95
O.D.T.	84,95
Point Blank	84,95
Point Blank mit G-Con	139,95
R - Types	79,95
Riven	84,95
Sentinel Returns	84,95
Small Soldiers	84,95
Spyro the Dragon + CD - Case	84,95
Street Fighter Collection	84,95
Supercross 98 J. McG.	84,95
Tekken III	89,95
Technu	84,95

Technu (US)	179,95
Test Drive 5	84,95
Tomb Raider III	87,95
Treasures of the Deep	84,95
V 2000	84,95
Vigilante 8	84,95
WCW Nitro	99,95
Wd.9	79,95

SONDERANGEBOTE

Forsaken	44,95
MDK	44,95
Mechwarrior	44,95
Panzer General 2	44,95
Scull Monkeys	44,95
Spice World	54,95

Platinum

Resident Evil Platinum	42,00
Tekken 2 Platinum	
Tomb Raider Platinum	
Hercules inkl. CD - Case	49,95
Micky's wild Adventures inkl. CD - Case	49,95

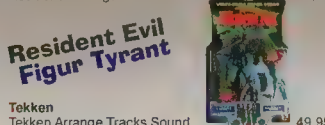
Resident Evil Platinum ist Auftrags!

Merchandise

Tomb Raider	
Tomb Raider II Tasse	24,95
Tomb Raider II ZIPPO Feuerzeug	69,95
Tomb Raider Mousepad	24,95
Tomb Raider Thermoskanne	99,95
Tomb Raider Baseball Cap	49,95

Resident Evil	
Resident Evil Soundtrack	44,95
Resident Evil 2 Soundtrack	44,95

Resident Evil Figur - Tyrant	39,95
Resident Evil Figur - Chris & Cerberus	39,95
Resident Evil Figur - Jill & Web Spinner	39,95
Resident Evil Figur - Zombies	39,95
Resident Evil Figur - Chimera & Hunter	39,95
Resident Evil Figur - Leon & Licker	39,95
Resident Evil Figur - Claire & Zombie Cop	39,95
Resident Evil Figur - William	39,95



Tekken	
Tekken Arrange Tracks Sound	49,95
Tekken Key Chain	9,95
Tekken 3 Figuren alle Charaktere, je	39,95




Metal Gear Solid Player's Guide	39,95
Metal Gear Solid Figuren alle Charaktere je	39,95

AB MÄRZ 1999 BEI UNS ERHÄLTICH, JETZT VORSTELLEN!

Die "Curly Monsters" gehen auf Partnersuche

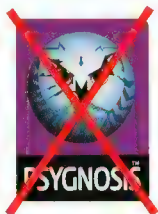
Namhafte Psynosis-Entwickler verließen die Firma mit der Eule und gründeten ein neues Entwicklungsteam.

 auf dem Nachrichtendienst "Next Generation Online" (NGO) arbeiten fünf prominente Ex-Psynosis-Mitarbeiter schon seit zwei Monaten in eigenen Büroräumen unter dem neuen Namen "Curly Monsters": "Wipe Out"-Erfinder Nick Burcombe sowie Lee Carus, Martin Linklater, Neil Thompson und der ehemalige Chefprogrammierer Chris

Roberts (links) wirkten an den wichtigsten 32-Bit-Inhaus-Spielen (u.a. auch "Colony Wars") der Sony-Tochter Psynosis mit, bevor sie ihren Arbeitgeber verließen. Laut Burcombe ist die erste Eigenproduktion ein Playstation-Spiel. "Bevor wir uns nicht mit potentiellen Publishern geeinigt haben, können wir leider noch keine Details verraten", wehrt Burcombe neugierige Presseanfragen momentan ab.



Chris Roberts beim MANIAC-Interview: Im Herbst '97 weihte er uns in die "Colony Wars"-Programmierung ein.



Playstation-Station macht Schluß mit dem Wirrwarr

Eine Plastik-Schublade soll genügen, um mit dem Konsolen-Chaos aufzuräumen? MANIAC besucht die "Space Station".

 Die "Space Station" wird komplett zusammengebaut geliefert: Zieht Ihr die Lade aus dem Chassis hervor, klappt der vordere Teil nach unten und gibt so den bequemen Zugriff auf die Pads frei. Die Konsole wird im hinteren Teil der Schublade paßgenau eingesetzt und sitzt bombenfest. Sämtliche Anschlußkabel werden durch die Öffnung an der Rückseite herausgeführt, so daß es keinen Kabelstau beim Einschieben der Lade gibt. Um

den CD-Deckel der Playstation zu öffnen, muß die Schublade ganz nach vorne gezogen werden. Das Einpacken der Pad-Kabel in die vorgesehenen Fächer ist leider ein Geduldsspiel – besser geht's, wenn Ihr nur ein Pad angestöpselt laßt. Als Bonus liegt der Station ein CD-Regal für acht Spiele bei – allerdings wird bei diesem zuviel Platz verschwendet, da es auf Standard-CD-Hüllen (Jewel-Case-Format) optimiert ist. Insgesamt hinterläßt die solide verarbeitete "Space Station" einen hervorragenden Eindruck: Für etwa 60 Mark verstaubt Ihr elegant und unauffällig Eure Konsole unter Fernseher oder Videorecorder, die Bedienung ist problemlos und durchdacht. Besonders bei engen Platzverhältnissen und latentem Chaos auf dem Tisch lohnt sich der Kauf.



Ideal geeignet für kleine Fernseher: Die "Space Station" verstaut ganze Systeme!



Quelle: Theo Kranz
Versand, Playcom

1. **Tomb Raider 3** **Eidos**
Wenig überraschend: Every Teenies' Darling Lara Croft schießt, klettert und forscht sich an die Spitze der Verkaufscharts.
2. **FIFA 99** **Electronic Arts**
Abonniert auf Erfolg: Die gestroßten EA-Kicker laufen bereits zum dritten Mal innerhalb eines Jahres auf den Pixel-Rasen.
3. **Abe's Exoduss** **GT Interactive**
Folgt Abe auf seinem größten Abenteuer: Die miesen Soulstorm-Bierbrauer werden schon noch merken, daß mit Mudokons nicht zu spaßen ist!
4. **TOCA 2** **Codemasters**
Touring Cars
Drama mit Drehern: Simulations-Experte Codemasters führt in die Spitzengruppe vor.
5. **Cool Boarders 3** **Sony**
Die runderneuerte Snowboard-Perle vervollständigt eine komplett umkremelte Playstation-Hitparade: Jede Menge Spaß im Schnee.


Havas übernimmt Cendant Software

Bislang hatte der Konzern nur über das relativ kleine Label "Havas Interactive" PC-Software vertrieben und vermarktet.

 Nach Verhandlungen mit Disney, Microsoft und Electronic Arts, Mattel und IBM verkauft der amerikanische Mischkonzern Cendant seine Software-Abteilung überraschend an den französischen Medienkonzern Havas. Damit wechselt traditionsreiche Spielehersteller wie Sierra und Blizzard in französischen Besitz. Für knapp eine Milliarde Dollar erhält Havas auch die Sierra-eigenen Entwicklungstochter Dynamix und Papyrus sowie Handels- und Marketing-Niederlassungen in Frankreich, England und Deutschland. Insgesamt sind rund 2.000 Mitarbeiter bei Cendant Software angestellt. Mit der Übernahme wird Havas zum größten Hersteller von Lern- bzw. Edutainment-Software sowie zum fünfgrößten Spieleanbieter der Welt.

Neues Entwicklungs-Team für GT Interactive

Nach Zukäufen externer Entwickler formiert GT Interactive ein neues Team mit Schwerpunkt auf PC-Spielen.

 Mit dem Aufbau des neuen Entwicklungsteams "Bootstrap Entertainment" verstärkt der amerikanische Softwarekonzern GT Interactive seine internen R&D-Abteilungen. Unter der Führung des ehemaligen Origin-Produzenten Rod Nakamoto ("Wing Commander: Prophecy", "Secret Ops") arbeiten momentan 16 Angestellte an einem noch ungenannten PC-Spiel. Bis Januar will Bootstrap bzw. GT das Personal verdoppeln und zukünftig auch Konsolen-Projekte in Angriff nehmen. Durch eine aggressive Übernahme- und Investitionspolitik hat sich GT Interactive vom Distributor (vor allem für Spiele der amerikanischen Williams/Midway/Atari-Gruppe) zu einem der weltweit führenden Entwickler und Hersteller gewandelt. Zusammen mit Cavedog, Humongous, Singletree und Oddworld erhöht sich die Zahl der intern für GT arbeitenden Programmierer, Designer und Grafiker auf 230.

GT Interactive
Expect the unexpected:



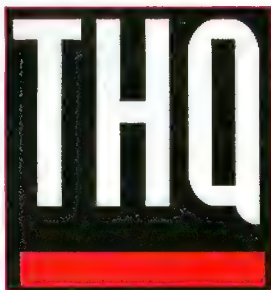
Quelle:
Theo Kranz Versand,
Playcom

- 1 - **Body Harvest** Gremlin
Altenjagd in vier Epochen: Trotz gefährten Auftretens von General Nobel eine faszinierende 3D-Schlacht mit viel Aktionsfreiraum.
- 2 - **XG 2** Acclaim
Weder schneller noch schöner als Teil 1: Entwickler Probe verzettelt sich in wirren Kurzverläufen. Spaß kommt trotzdem auf.
- 3 - **NHL Hockey '99** Electronic Arts
Gut in Form und wie immer komplett mit Lizenzspielern: EA legt erneut ein überzeugendes Eishockey-Update vor.
- 4 - **F-Zero X** Nintendo
Schnell, schneller, F-Zero X: Wer auf Geschwindigkeit steht, greift bei Nintendos Sci-Fi-Rennspiel bedenkenlos zu.
- 5 - **WCW/NWO Revenge** THQ
Ausgefeiltes Kampfsystem, massig Moves und maximale Brutalität: Als Wrestling-Schlacht bringt jede Sesssion auf den Siedepunkt.

Spieleriese THQ kauft sich in Deutschland ein

Um seine Vertriebsmöglichkeiten zu erweitern, steigt THQ beim führenden Publisher und Distributor ein.

it der Übernahme der in Kaarst (nahe Köln) ansässigen Rushware-Gruppe erwirbt das US-Unternehmen THQ das traditionsreichste Computerspiele-Unternehmen Deutschlands. Die Rushware GmbH wurde 1984 gegründet und ist seitdem unter der Geschäftsführung von Jürgen Goldner. Sie ist die Muttergesellschaft von Softgold und der ABC Spielspaß GmbH, die sich auf Lokalisation und Vermarktung von Videospielen für Sony- und Nintendo-Konsolen konzentriert. Softgold, die Publishing-Tochter von Rushware, verlängerte erst kürzlich einen Vertrag mit der Lucasarts Entertainment Company um zwei Jahre. Dieser sieht vor, daß alle Lucasarts-Spiele für Dreamcast, Playstation und PC in Deutschland von Softgold veröffentlicht werden u.a. die Spiele für die nächste Staffel von "Star Wars"-Filmen. THQ erwirbt Rushware Anfang Dezember für einen Kaufpreis von rund 1,5 Millionen Dollar in Cash sowie 4,5 Millionen US-Dollar in THQ-Anteilen und wird die Firmengruppe unter gleichbleibender Geschäftsführung als Vertriebs- und Publishing-Niederlassung für Deutschland und andere deutschsprachige Territorien nutzen. Brian J. Farrell, Präsident von THQ: "Der Erwerb von Rushware ist entscheidender Teil unserer Strategie. Wir haben nun die Möglichkeiten, in einem Markt mit vielen Millionen Konsumenten direkt zu vertreiben". Jürgen Goldner kommentierte den Deal ebenfalls: "Wir sind stolz, Teil eines so schnell wachsenden Unternehmens wie THQ zu werden. Der Kauf wird unsere Position als einer der führenden deutschen Publisher und Distributoren stärken."



Noch dicker: Die Bibel für Spielesammler

Freaks, denen Begriffe wie "Engine 6T", "VC5" und "Intellivision" feuchte Augen beschieren, haben Grund zur Freude.



inter dem US-Verlag "Digital Press" verbirgt sich eine Clique ehrgeiziger Sammler, die sich seit Jahren mit der Ordnung und preislichen Einteilung aller 8- und 16-Bit-Video-spiele beschäftigt. Von Oldies wie dem tragbaren Microvision und dem Millioneneller Atari VCS über Vectrex und Coleco-vision, bis hin zu neueren Systemen wie der PC-Engine interessiert Joe Santulli & Co. alles, man ihn einen Modulschacht schieben (oder an den Joystick-Port anschließen) kann.

Um die Konsolen Sega Master System und Nintendo Entertainment System erweitert, liegt jetzt mit V5.0 die jüngste Auflage des DP-Spieleführers "Classic Video Games Collector's Guide" vor – erstmals halten auch deutsche Experten wie der in MANIAC 10/98 zitierte Stephan Freundorfer bei der Zusammenstellung. Mehrere tausend Module hat das DP-Team in ihrer Existenz nachgewiesen und mit Seltenheits-Faktor sowie – erstmals seit V3.0 – wieder mit Dollar-Preisempfehlungen versehen. Die gewöhnlichsten Module gibt's demnach für einen, die teuersten kosten weit über 100 US-Dollar. Auch sämtliche Hardware-Komponenten und Zubehör sind im Guide aufgeführt, ebenso wie die Kontaktadressen zu internationalen Sammlern, entsprechende WWW-Seiten und ein Verzeichnis aller brauchbaren Videospielbücher der letzten 20 Jahre. Insgesamt über 300 Seiten geballte Modulinformation – für Hardcore-Spieler ist das geschichtsträchtige Werk unerlässlich.

Um zu bestellen, schickt Ihr 30 US-Dollar in bar oder als Scheck an die folgende Adresse:

Digital Press, attn. to Joe Santulli, 44 Hunter Place
Pompton Lakes, NJ 07442, USA.
Email: digitipre@ix.netcom.com



Die EU schlägt zu: Sony lockert Richtlinien

Grundlage der Änderung von Software-Richtlinien ist eine Aufforderung der EU-Kommission für Wettbewerbsrecht.



ie die Nachrichtenagentur Reuters meldete, hatte die Kommission Vorschriften von Sony bezüglich Third-Party-Entwicklern im Visier. Bemängelt wurde insbesondere, daß die Lizenzvergabe für die Playstation-Entwicklung nicht nachvollziehbar sei. Außerdem hindere Sony Lizenznehmer-Firmen, auch Versionen für andere Spiele-Plattformen zu entwickeln. Sony erklärte sich nach "langen Diskussionen" schließlich bereit, die gestellten Auflagen zu erfüllen: Spiele werden nun nach "klaren, sauber definierten Kriterien" bezüglich der Hardware beurteilt, andere Aspekte wie Exklusivität oder die ausschließliche Fertigung in Sony-eigenen Fabriken spielten von nun an keine Rolle mehr. Durch diese Entscheidung wird vor allem kleinen, unabhängigen Firmen der Einstieg in die Playstation-Entwicklung erleichtert.

COMING SOON

Quelle:
Theo Kranz
Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Devil Dice	Sony	PS	Denkspiel
Megaman Legends	Capcom	PS	3D-Action
NFL Xtreme	Sony	PS	Sportspiel
Tiger Woods 99	Electronic Arts	PS	Sportspiel
Wild Arms	Sony	PS	Rollenspiel
All Star Tennis 99	Ubisoft	N64	Sportspiel
Turok 2	Acclaim	N64	3D-Action

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Blood Lines	Sony	PS	Sportspiel
Master of Monsters	ASCII	PS	Strategie
Metal Gear Solid	Konami	PS	Action-Adventure
Populous the Beginning	Electronic Arts	PS	Strategie
The Granstream Saga	Sony	PS	Rollenspiel
A Bugs Life	Sony	PS	3D-Jump'n'Run
Virtual Pool 64	Interplay	N64	Sportspiel
ODT	Psygnosis	N64	Action-Adventure
California Speed	Midway	N64	Rennspiel

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Global Domination	Psygnosis	PS	Nuke'em-Up
RC Stunt Copter	Interplay	PS	Flug-Simulation
Tonic Trouble	Ubisoft	N64	3D-Jump'n'Run
FIFA 99	Electronic Arts	N64	Sportspiel
Hybrid Heaven	Konami	PS	Action-Adventure
Vigilante 8	Activision	N64	Action
Smash Brothers	Nintendo	N64	Beat'em-Up

Blaze macht endlich Schluß mit Kompressionsverlusten

Mit der 4M-Karte bringt Blaze die größte Memory-Card ohne Kompression – doch auch der "Cybershock" macht Eindruck.

Die 60 Slots der 4M-Memory-Card sind in vier Bänke unterteilt, die Ihr per Knopfdruck umschaltet. Je nach aktivem Bereich leuchten unterschiedliche LEDs – so ist immer ersichtlich, wohin Ihr gerade speichert. Das Wechseln zwischen den Bänken dauert nur wenige Sekunden, kompressionsbedingte Speicherfehler wie bei vielen anderen Multi-Cards braucht Ihr nicht zu befürchten. Für nur knapp 40 Mark ist die Karte uneingeschränkt empfehlenswert.

Der "Cybershock" (unten) ist ein neues Playstation-Analogpad mit Dual-Rumble-Funktion. Das Design erinnert frappierend an die Batman-

Symbolik und ist mit seiner metallischen Farbgebung ein echter Hingucker. Leider geht die ungewöhnliche Form etwas auf Kosten der Handhabung: Mit dem Pad spielt es sich angenehm, obwohl der Komfort des konventionellen Sony-Modells nicht ganz erreicht wird. Modebewußte Playstation-Fans werden den knapp 60 Mark teuren "Cybershocker" dennoch kaufen – selten wurde ein Pad so futuristisch-elegant geformt.

Playstation-Fernbedienung jetzt Analog-kompatibel

Wer meterweit von der Konsole entfernt sitzt, kennt das "Kabel zu kurz"-Problem: Ist die Remote-Station eine Lösung?

Die "Remote Station" besteht aus zwei Teilen. Den Empfänger stöpselt Ihr einfach an die Joypad-Anschlüsse der Playstation an. Die witzig geformte Sende-Einheit dagegen (sieht aus wie eine Miniatur-Version der Playstation) stellt Ihr nahe

Eures Sessels auf; Saugnappe ermöglichen die Befestigung auf glatten Flächen. Zu beachten ist allerdings, daß zwischen den beiden Infrarot-Augen keine Hindernisse den Empfang stören dürfen. Nun legt Ihr noch drei Mignon-Batterien in die "Remote Station" ein und schließt Eure Pads daran an – schon kann der Funkfern-gesteuerte Spiele-Spaß beginnen.

Ein besonderer Vorteil des Geräts ist die Möglichkeit, mit den eigenen Analogpads zu spielen, bisher gabs lediglich digitale Infrarot-Pads. Im Praxistest arbeitete die "Station" tadellos: Auch bei schnellen Action- und Rennspielen konnten wir keine merkliche Zeitverzögerung feststellen, die Einheit funktioniert auch über mehrere Meter hinweg ohne Probleme. Vor allem für Luxus-Spieler mit Riesen-TV oder Projektor ist das Zubehör eine feine Sache.

Allerdings gibt es einen dicken Nachteil: Der Rumble-Effekt vieler Spiele wird aufgrund der einseitigen Datenübertragung in Richtung Konsole nicht unterstützt. Die Rumble-Signale werden nämlich von der Konsole an die Motoren im Pad geschickt, und diese Signale kommen bei der Station nicht an. Wer dieses Manko in Kauf nimmt, wird mit dem stilvollen Set glücklich. Der Preis von etwa 80 Mark ist durchaus angemessen, die "Remote Station" ist erhältlich bei Sunflex, Tel.: 02352/953350 oder 02352/953285



Psygnosis entläßt: US-Aktivitäten eingeschränkt

Als Maßnahme zur Kostenersparnis entläßt Psygnosis 34 Mitarbeiter in der US-Niederlassung Foster City.

Bisher unterhielt Psygnosis in Foster City (Kalifornien) neben den Angestellten für Marketing und PR auch eine Publishing-Abteilung. Diese wird jetzt aufgelöst, in Zukunft werden alle Publishing-Aktivitäten wieder von der Firmenzentrale in Liverpool gesteuert. Lediglich 13 Mitarbeiter bleiben weiterhin in Foster City: Damit soll u.a. der Kontakt mit den lokalen Distributoren sichergestellt werden. Gerüchte sprechen davon, daß in Zukunft GT Interactive den Psygnosis-Vertrieb in den USA übernimmt.

Gegenangriff von Sony durch Software-Lock?

Offenbar plant Sony durch Verwendung eines neuartigen Software-Schutzes, Chip-Modifikationen einzudämmen.

Poropogue heißt erste japanische Spiel, das nicht mehr auf umgebauten Playstations lauffähig ist. Es ist anscheinend gelungen, softwaremäßig zu prüfen, ob die Hardware verändert wurde. Ob in Zukunft alle neuen Sony-Spiele von dieser Modifikation betroffen sind, ist noch nicht bekannt.



Big Race USA

Emulator für PlayStation, ab Februar in Deutschland



Von Großstadt zur Großstadt durch die USA: Um auf dem Highway zu "cruisen", schießt Ihr auf die Rampen.

DS

"Big Race USA" ist nach "The Web" und "Timeshock" der dritte Streich in der vorzüglichen "Pro Pinball"-Reihe. Wie gewohnt wird nur ein Automat simuliert, dieser allerdings konkurrenzlos realistisch: Sowohl Ballverhalten als auch das Design des Tisches erinnern frappierend an Spielhallen-Originale – obwohl der Flipper nicht real existiert. Bei der Kreuzfahrt durch "God's own Country" schießt Ihr auf Rampen, Holes und Rundläufe – je nach gestartetem Modus wie "Grid Lock Lunacy", "Mall Mayhem" oder "Taxi Ramp Rampage" kassiert Ihr fette Bonus-Prämien. Habt Ihr alle Sehenswürdigkeiten abgehakt, cruist Ihr per Highway in die nächste Stadt.



Aliens bedrohen die Städte: Hier die Flipper-Frontscheibe.



Guardians Crusade

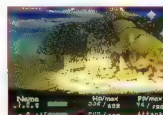
Aus dem Hause Hudson, ab Februar in Deutschland



Der schwarze Dämon bedroht Eure Durchlaucht den Ritter und sein Winz-Schweindel (links): Kämpft Euch den Weg frei!

DS

Tamagotchi goes Rollenspiel: Bei der "Guardians Crusade" seid Ihr als Ritter für das Wohl eines kleinen Monsterbabies verantwortlich. Kommt es zum Kampf mit unfreundlichen Kreaturen, schickt Ihr neben Magie auch 70 "lebendige" Spielsteinen in die Schlacht: Dieses intelligente Hab und Gut attackiert eigenständig oder heilt Eure Wunden. Ziel der Reise ist der "Gottesturm" am anderen Ende der Welt – bis Ihr dort ankommt, sind viele Höhlen, Dörfer und Schlösser zu erkunden. Doch nur, wenn Ihr Euren Protegé gut behandelt, wird er die Gefahren überstehen und sich zu einer ausgeglichenen Persönlichkeit entwickeln.

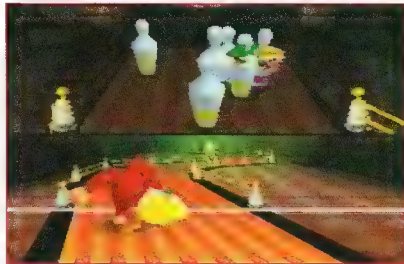


Erdschütternde Specials dank superschauer Gegenstände!



Mario Party

Nintendo 64/Gauche für Nintendo 64, ab Februar in Deutschland

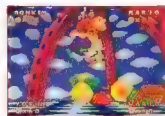


Alternativ-Bowling mit Donkey Kong: Über 50 Mini-Spielen laden zur zünftigen Mario-Party ein.

USA

Party-Time auf dem N64: Die berühmtesten Nintendo-Stars tummeln sich auf Modul, um miteinander zu spielen. Der Anlaß für dieses Helden-Meeting ist allerdings wenig feierlich: Mario, Luigi, Wario, Donkey Kong und die Prinzessin Toadstool haben das friedliche Nebeneinander satt und wollen wissen, wer der größte Superstar im Haus des Gameboy-Erfinders ist. Um die Ruhmesfrage

MARIO PARTY



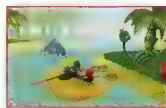
Der richtige Griff: Als lebende Zange schnappt Kong zu!



"Mario Kart" mal anders: Die Nintendo-Crew in RC-Flitzern!

Konsole übernimmt den Part der nichtmenschlichen Charaktere in einem aberwitzigen Marathon der Mini-Spiele. 50 verschiedene Intermezzi werden entweder alleine oder im Teamwork bewältigt: In mehreren Kombinationen (zwei gegen zwei, drei gegen eins, jeder gegen jeden) wird geholt, Memory gespielt, gefahren und geschubst. Das Splitscreen-Lorenrennen im Duett fordert genaues Timing, ein zünftiges Schlauchbootrennen verlangt dagegen Reaktionsvermögen. Je besser Ihr in den einzelnen Disziplinen seid, desto mehr Münzen und Sterne sackt Ihr ein.

Die Anwahl der Spiele erfolgt nach dem Zufallsprinzip auf einer brettspielerartigen Oberwelt, in der Ihr Euch per zehnzeitigem Würfel fortbewegt. So viel Abwechslung hat natürlich seinen Speicher-Preis: Die von Hudson entwickelte Party-Gaudi schluckte satte 256 MBit Speicher – genauso viel wie Zelda 64! Ende Februar erscheint bei uns die PAL-Version mit deutschem Text und eingebautem Modulspeicher – so bleiben denkwürdige Rekorde bis zur nächsten Geburtstagsfeier erhalten!



Eine Bootsfahrt, die ist lustig: Achtung vor tückischen Felsen.



Lorenfahrt im Dreiviertel-Takt: Timing ist alles!



Lara-MANIA!

**Ihr kennt "Tomb Raider" auswendig?
Ihr glaubt, alles über Lara zu
wissen? Beweist es beim großen
MANIAC-Gewinnspiel!**

Nur wenige Spiele-Helden haben eine so große und rene Anhängerschaft wie die virtuelle Abenteuer-Braut Lara Croft. Doch habt Ihr auch das Zeug, bei unserem Mega-Quiz alle Fragen zu beantworten? Wir testen Euer Wissen bezüglich Laras-Lebensgeschichte sowie Spieldesign und Hintergrundstory aller drei "Tomb Raider"-Episoden. Nur echte Profis schlagen sich bis zum Lösungswort durch – und gewinnen mit etwas Glück wertvolle Preise.

DIE REGELN:

Zu jeder der folgenden 27 Fragen sind drei Lösungsmöglichkeiten (a bis c) angegeben, doch nur eine davon ist richtig. Hinter jeder korrekten Antwort ist ein Buchstabe des Lösungswortes vermerkt. Um auf das Lösungswort zu kommen, ordnet Ihr die gefundenen Buchstaben in der richtigen Reihenfolge an.

Das gesuchte Lösungswort ist Laras Lieblings-Vehikel.

Damit Eure Expedition nicht zu schwer wird, hier zwei Tips:

Tip 1: Ein Teil des Lösungswortes erinnert an ein populäres Prügelspiel.

Tip 2: Das Vehikel ist nicht vierrädrig.

Notiert das Wort auf dem Coupon und schickt diesen in einem Briefumschlag (1,10 Mark Porto) an:

Cybermedia GmbH
Redaktion MANIAC
Stichwort:
Lara Croft
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Der Einsendeschluß ist Montag, der 15. Februar 1999. Jeder Mitspieler darf nur eine Einsendung vornehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



DIE PREISE:

1.Preis: Ein Lara-Spezialpaket mit Merchandising-Artikeln im Wert von 500 Mark – der Traum für "Tomb Raider"-Fans!

2.-3.Preis:

Je ein tipptiges Merchandising-Paket im Wert von 300 Mark – jede Menge Spaß mit Lara!

4.bis 10.Preis:

Je ein Lösungsbuch zu "Tomb Raider 3" – damit Ihr Lara sicher durch alle Gefahren lotst!



DIE FRAGEN:

1. In welchen Teilen ist der F-Rex nicht Bewohner eines geheimen Abschnittes?

- a. Teil 1 und 3 **A**
b. Teil 2 und 3 **I**
c. Teil 1 und 2 **U**

2. Wieviele verschiedene Feuerwaffen kann Lara im zweiten Teil aufsammeln?

- a. 6 **B**
b. 7 **D**
c. 8 **F**

3. Wieviele Felder kann Lara mit einem Laufsprung maximal überwinden?

- a. 3 **O**
b. 4 **C**
c. 5 **G**

4. Hinter welchem Artefakt ist Lara im ersten Teil auf der Suche?

- a. Talon **M**
b. Otakon **W**
c. Scion **R**

EIDOS
INTERACTIVE





1999. DAS DES DREAM

Neue Hardware, neues Glück: Mit der Japan-Veröffentlichung des Dreamcast betritt Sega die 128-Bit-Grafikdimension. MANIAC testet die Hardware und analysiert die Chancen für die stärkste Konsole der Gegenwart.

MEIN ERSTER EINDRUCK

"Kraftpaket mit Anschlußproblemen"

Während sich die Kollegen mit "Godzilla" & Co. herumplagen, habe ich mir bei der ersten Sichtung von "Virtua Fighter 3tb" sofort ein Dreamcast geordert. Nach den schwammigen Mega-Drive- und Saturn-Pads ist für mich der Dreamcast-Controller ein echter Fortschritt – auch wenn es keine Möglichkeit gibt, den nervösen Zeigefinger abseits von R- und L-Taste zu plazieren. Die spartanischen Anschlüsse haben mich dagegen enttäuscht: Beiliegendes RGB-Kabel und separate Audioausgänge sind Pflicht! Außerdem ist die Geräuschkulisse ziemlich laut: Das CD-Laufwerk knattert wie mein alter Opel, und der Prozessorventilator überläßt selbst PCs. Als Prüfgeliebte stören mich die drei miesen Titel wenig: Neben "Virtua Fighter 3tb" sind mir vorerst alle Spiele egal!

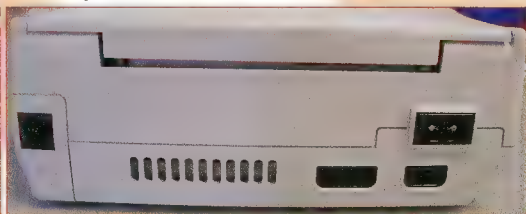
Oliver Ehrke

Nach vier Jahren Playstation will jeder ein Dreamcast, Sega kommt mit Produktion und Lieferung neuer Hardware kaum nach. Das Debüt in Japan verlief am 27. November wie erwartet: Schlangen vor allen Geschäften, Wucherpreise auf dem Importsektor. Daß es zum Dreamcast-Start nicht leicht war, ein Stück Hardware und die bislang vier erhältlichen Spiele zu ergattern (nur das Adventure "July" wollte selbst in Japan kaum jemand haben), wißt Ihr, wenn Ihr unsere Seite 3 gelesen habt. Wir erhielten unser Gerät vom Händler "Sunflex" in Altena (02352/953350). Ein Jahr vor dem geplanten PAL-Debüt haben schätzungsweise nur zwei, dreihundert deutsche Spieler mit dem neuen



Das steckt im Dreamcast-Karton. Je nach Nachfrage und Lagersituation verlangen deutsche Händler 700 bis 1.000 Mark für dieses Basispaket. In Japan kostet's gut 400 Mark.

Sega-Flaggschiff geぞckt. Alle anderen erfahren auf den folgenden Seiten, ob das Dreamcast den erwarteten Generationswechsel auf dem Videospielmarkt bewirkt. Bedenkt aber bitte, daß wir an dieser Stelle nur die japanische Version des Dreamcast testen. Die deutsche PAL-Fassung ist in der Leistungsfähigkeit mit dem Originalmodell identisch, wird sich eventuell aber in Ausstattung und Verarbeitung vom Fernostoriginal unterscheiden – in zehn Monaten wissen wir mehr.



Zwei verschiedene Versionen des Import-Dreamcasts sind im Umlauf: Während dem Hong-Kong-Gerät (links) die Telefonbuchse fehlt, enthält das japanische Dreamcast bereits ein Modem. Die anderen Anschlüsse: AV Out (unten links), daneben die serielle Schnittstelle zur Vernetzung, darüber die Netzbuchse.

JAHR DREAMCAST?

Kompakt



Windows inside: Mit Dreamcast-Kringel, Sega-Logo und Microsoft-Schriftzug zieren gleich drei unterschiedliche Trademark-Symbole das fertige Dreamcast.

Ausstattung und Lieferumfang



Platz für zwei: Die VMS-Memory-Karten steckt Ihr – von seitlichen Tastern flankiert – in die Pad-Rückseite.

Das Dreamcast-Startpaket kostet in Japan rund 30.000 Yen, das sind umgerechnet gut 400 Mark. Der Konsole liegt ein Joypad, ein Cinch-AV-, ein Netz- sowie ein Modem/Telefon-Kabel und die "Passport"-CD (mit Online-Software) bei, die Hongkong-Variante besitzt sogar eine englischsprachige Dokumentation. Spiele müssen die japanischen Kunden zum Preis von umgerechnet rund 90 Mark getrennt erwerben.

Trotzdem steckt im Lieferumfang etwas mehr als auf den ersten Blick ersichtlich: So ist das Dreamcast-Modem in der Regel gleich in die Konsole eingebaut – falls es sich nicht um einen Hong-Kong-Import handelt, denn dann fehlt das Modem bzw. muß nachträglich erworben werden. Die japanische Version mit Modem stellt jedoch einen Mehrwert gegenüber dem Saturn von 1994 dar – damals erwarben japanische und amerikanische Spieler dieses Zubehör gesondert für mehrere hundert Mark.

In das deutsche Dreamcast (ab Herbst im Handel) wird das Modem wohl standardmäßig integriert sein. Ob es sich dabei gleich um ein ISDN-Modem handelt, und ob es daneben auch eine Konsolen-Version "ohne" gibt, hat Sega noch nicht entschieden.

Nach Vorbild von Nintendo will Euch auch Sega den Kauf eines Vierspieler-Adapters ersparen: Statt wie bislang zwei, enthält das Dreamcast vier Joypad-Anschlüsse. So ist das Dreamcast das bislang am besten ausgestattete Videospielgerät. Weitere Gimmicks und Anschlußschnickschnack hat sich Sega dafür gespart: Das nüchterne weiße Gehäuse enthält lediglich vier Buchsen für die oben aufgeführten Kabel und keine weiteren Anschlüsse, wie sie z.B. die erste Playstation-Generation besaß. Konzentration aufs Wesentliche – von Anfang an. Segas Sparsamkeit geht soweit, daß sogar der bislang übliche Reset-Schalter dem roten Stift zum Opfer fiel, ein "Soft-Reset"

MEIN ERSTER EINDRUCK

"Coole Konsole, aber wo bleibt Daytona 2?"

Ein schnuckliges Gerät mit jeder Menge Power: Der Lüfter surrt und kündigt von mächtigem Prozessor-Einsatz. Insgesamt ist der Dreamcast-Start aber ernüchternd. Tatsache: Sega hat mit "Virtua Fighter 3tb" ein tolles Spiel abgeliefert – nur leider beeindruckt es mich als Hardware-Demo nicht, da zu wenig innovatives geboten wird. Es ist eine gute Entscheidung, mit dem Euro-Start ein Jahr zu warten.

Das Trash-Spieletrio, das beim Japan-Release erhältlich war, sollte Sega of Europe tunlichst meiden – will man etwa ein Schmutzel-Image aufbauen? Sobald ein RGB-Kabel erhältlich ist (um die Grafik-Power auch sichtbar zu machen) und meine Arcade-Liebhaber kompetent umgesetzt wurden, brauche ich ein Dreamcast – aber erst dann.



Christian Blend

ist aber zumindest über das Joypad möglich (vier Feuerknöpfe und Start gleichzeitig drücken). Lediglich zwei runde Buttons ("Power" und "Open") sowie



Zwischen das eingebaute japanische Netzgerät ❶ und Euro Steckdose legt Ihr einen 110/220V-Converter – die meisten Import-Händler packen dieses Zubehör der Konsole bei. Das GD-ROM-Laufwerk ❷ verfrachtet sich nur mit Dreamcast-, sowie Audio-CDs. Mit einer Kapazität von gut einem Gigabyte (CD-ROM: gut 0,6 Gigabyte) freut das neue Format den Kunden und ärgert gleichzeitig alle Raubkopierer. Mit vier Joypad-Ports ❸ ist das Dreamcast luxuriös ausgestattet, wie N64-Besitzer kommen auch Sega-Fans um den Kauf eines Multiplayer-Adapters herum. Der Ventilator ❹ ist unerlässlich – verstellt Ihr die Lüftungsschächte, kann es zum Systemabsturz kommen.

Bewährt und verbessert:
Die **RISC-CPU** ⑤ vom Typ SH 4 ist mit 200 MHz getaktet und ein großer Bruder der entsprechenden Chips im Sega Saturn.
Konkurrenzlos: Als Grafik-Hardware verwendet Sega den neuesten **PowerVR-Chip** ⑥ von NEC – für PCs ist lediglich der schwächere Vorgänger dieses 3D-Kraftwerks als Beschleunigerkarte erhältlich.
Insgesamt **26 Megabit RAM** ⑦ spendierte Sega seinem neuen Flaggschiff – das ist mehr, als bislang jede andere Konsole unter der Haube hat.
Nicht alle importierten Dreamcasts enthalten das **33.6K-Modem** ⑧ – in Deutschland könnt Ihr mit dieser Komponente momentan nichts anfangen.



Möglichkeiten des "Visual Memory System", und zwar die enttäuschende Filmumsetzung "Godzilla" (Test auf Seite 38).

Etwas sensibel ist der Ventilator, der unter dem Dreamcast-Gehäuse ständig arbeitet. Wenn Ihr die entsprechenden Lüftungsschlitze versehentlich verbaut (z.B. durch eine Regalwand oder eine andere Hardware), kommt es vor, daß sich das Dreamcast aus Sicherheitsgründen abschaltet. Aber auch ein luftig und frei plaziertes Dreamcast ist anscheinend nicht vor dem Systemabsturz sicher: Während des Tests kontaktierten uns verunsicherte Import-Kunden, die ebenfalls von Bildstillstand bzw. Absturz nach längerer Spielesession berichteten. Ein Problem der ersten Dreamcast-Auflage? MANIAC selbst arbeitete zum Hardware-Test mit gleich drei Geräten: Keines der Dreamcasts machte Probleme.

MEIN ERSTER EINDRUCK

"Mehr als nur eine neue Konsole!"



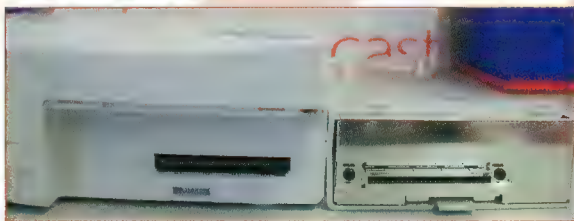
Thomas Szekler

Das Dreamcast ist weit mehr als nur der Saturn-Nachfolger – mit der Wunderkonsole wird eine neue Videospiel-Ära eingeläutet: Dank Dreamcast-Modem zocken endlich auch Konsolen-Liebhaber über's Internet oder verschicken eMails. Vorerst nur in Japan, Sega Deutschland hat bis zum Herbst Zeit für ein eigenes Online-Engagement. Bis dahin dürften auch genügend hochwertige Spiele erschienen sein, um Segas mäßiges Software-Paket zum Dreamcast-Start vergessen zu machen: Außer "VF 3tb" ist wirklich nichts Tolles dabei, Hamsterkäufe zu Wucherpreisen könnt Ihr Euch also sparen. In wenigen Wochen wird das Dreamcast deutlich billiger zu haben sein, mehr Spiele gibt's dann natürlich auch. Wenn Ihr Euch den Import-Streß nicht geben wollt, wartet Ihr bis zum Herbst auf's PAL-Dreamcast und haltet Euch bis dahin mit der MANIAC informiert!

eine Betriebs-LED zieren das erstaunlich kleine Dreamcast-Gehäuse. Dafür ist das Joypad luxuriös ausgestattet: Neben digitalem Steuerkreuz, Analog-Knubbel, seitlichen Tastern sowie Start und vier bunten Feuerknöpfen fallen die tiefen

Schächte an der Pad-Rückseite auf: Hier passen gleich zwei VMS-Memory-Karten rein. Für die obere ist sogar ein Sichtfenster ausgespart, durch das Ihr auf das VMS-Display blickt. Das macht Sinn, denn neben einem VMS soll später gleichzeitig ein Force-Feedback-Modul ins Joypad passen. Bislang nützt aber ein Spiel die

Alles dran: Mit seinen analogen und digitalen Elementen ist das große Dreamcast-Pad sehr gut ausgestattet. Nur die hier nicht sichtbaren seitlichen Tasten verunsichern anfangs: Aus alter Gewohnheit legt Ihr Eure Finger oft versehentlich darauf ab.



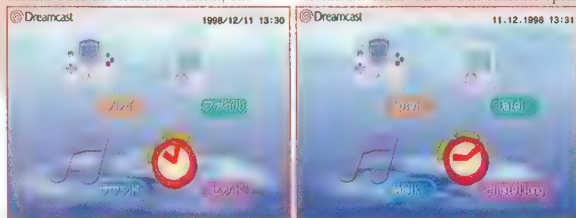
Im japanischen Dreamcast-Lieferumfang ist das Modem seitlich an die Konsole gestöpselt, die Hong-Kong-Version wird ohne das Online-Zubehör ausgeliefert.

Mehrsprachig

Das Dreamcast-Menü

Seit Einführung der CD-ROM als Spielmedium enthalten neue Konsolen eine komfortable Benutzeroberfläche mit Menüs für alle wichtigsten Einstellungen. Bereits beim japanischen Import-Dreamcast können diese Menüs auf Deutsch (aber auch auf Englisch oder Französisch) umgestellt werden und sind somit selbst für den Videospielleinsteiger kinderleicht zu bedienen. Besondere Gags enthält die WindowsCE-basierte Benutzeroberfläche allerdings nicht: Als erstes stellt Ihr Datum und Zeit ein, danach wählt Ihr zwischen den Punkten "Play", "Music", "File" und schließlich "Setting", wo Ihr u.a. die Sprache bestimmt oder der Konsole befiehlt, ein

Spiel in Zukunft direkt (ohne Umweg über das WinCE-Menü) zu laden. Wer sofort spielen möchte, tut das mit "Play", wer sein Dreamcast als Audio-CD-Spieler benutzt, landet mit "Music" auf dem speziellen Bildschirm, der Euch alle üblichen Funktionen (u.a. Repeat, Pause, Direktanwahl eines Tracks) offeriert. Eine komische Grafik-Shock wie beim Saturn hat sich Sega diesmal gespart. "File" dient zum Memory-Card-Management: Im Gegensatz zu den Playstation-Speicherkarten müßt Ihr ein VMS vor der Erstenutzung initialisieren. Auch später, wenn Ihr alle Spielstände löschen wollt, wählt Ihr die Initialisierung. Natürlich könnt Ihr unter "File" auch einzelne Spiel-



Bereits auf den weltweiten Release vorbereitet ist die Benutzeroberfläche des Dreamcast: Mit einem Knopfdruck verwandelt Ihr die japanischen Menüs (links) in deutsche Texte.



Klar, übersichtlich und ohne Multimedia-Schnickschnack: Über die mehrsprachige Benutzerführung konfiguriert Ihr die Konsole, verwaltet Memory Cards oder hört Musik (rechts).

stände löschen, kopieren oder auf ein anderes VMS verschieben. Insgesamt ist das Memory-Management über die grafische Benutzeroberfläche komfortabel. Ihr könnt sogar Spielstand-Gruppen definieren, um sie zu löschen oder zu kopieren. In die Benutzeroberfläche leider nicht standardmäßig installiert sind die Internet-Funktionen des Dreamcast: Zwar können deutsche Sega-Fans mit dem Japano-Browser nicht viel anfangen, interessant wäre eine integrierte Lösung

aber schon gewesen. Außerdem hätte ein fünfter Menüpunkt (z.B. "Online") die Konsequenz von Segas ehrgeizigen Internet-Plänen unterstrichen. So werden die Online-Funktionen nachträglich auf die Software aufgesetzt.

Ach, ja: Wer befürchtete, an allen Ecken und Enden mit dem Microsog-Logo konfrontiert zu werden, kann aufatmen: In keiner Weise erinnert die äußere Hülle des Dreamcast-Betriebssystems an seine Laptop- und PC-Verwandten.

Für alle Fälle Dreamcast-Zubehör

Mit dem Dreamcast und den ersten Spielen brachte Sega die ersten Zubehör-Teile in den Handel. Unerlässlich für den Prügel- bzw. "VF 3th"-Spieler ist der "Arcade Stick", der in Japan sofort ausverkauft war und jetzt eifrig nachproduziert wird. Das Beat'em-Up-Zubehör ist nicht die einzige Alternative zum normalen Pad: Spätestens zur "Sega Rally 2"-Veröffentlichung kommt auch das Lenkrad "Racing Controller" in den Handel, in Zusammen-



Dreamcast-kompatibel ist SNKs neues Handheld "Neo Geo Pocket". Bisher ist jedoch nicht bekannt, wie Handheld und Sega-Konsole zusammenarbeiten.

Exotischer sind der "Fishing Controller" (für Segas "Bass"-Automatenumsetzung) sowie das "Microphone Device", das Euch mit Spielfiguren ins Gespräch bringt. Ebenfalls geplant, aber noch nicht vorgestellt sind eine Forcefeedback-Einheit fürs Joypad sowie die VGA-Box, die den Anschluß der Konsole an einen PC-Monitor ermöglicht. Japanische wie deutsche Kunden wählen auch zwischen verschiedenen Alternativ-Pedanten für den TV-Anschluß: Für Optik-Pedanten ist vor allem das S-Video-Kabel interessant, das 3.000 Yen (umgerechnet gut 40 Mark) kostet und die derzeit beste Bildqualität bietet.

dem und Internet-Software braucht Ihr ein "Dreamcast Keyboard".

Deutsche Spieler deren Fernseher keine NTSC-Signale verstehen, benötigen einen RGB-Wandler: Für rund 40 Mark liefert Euch dieser Adapter zwar nicht die Qualität eines "echten" RGB-Anschlusses, aber immerhin ein akzeptables Bild. Ebenfalls wichtig für den Import-Kunden ist ein 110/220V-Converter, der nicht von Sega, dafür aber als Noname-Produkt von jedem guten Import-Händler angeboten wird. Hängt Ihr Eure Sega-Konsole ohne den Adapter ans Netz, ist der Spaß schnell vorbei: Wie jede andere, nicht umgebaute Japan-Konsole, quittiert das Gerät mit durchgeschmortem Netzteil den Dienst.

Global vernetzt

Mit dem Dreamcast ins Internet

Mit dem Dreamcast startet Sega seine lange vorbereitete Online-Offensive, die von Web-Geld bis zum Multiplayer-Duell alles umfaßt, was sich Internet-Visionäre in den letzten Jahren ausgedacht haben. Jeder Konsole beigelegt war (und ist) eine "Dream Passport"-CD, die NetFront- und Secure-Socket-Layer-Software des japanischen Sega-Partners und Online-Spezialisten Access enthält. Wie der Name bereits andeutet, macht diese CD ihre japanischen Besitzer fit für die Reise durchs WWW. NetFront ist dabei eine in Japan verbreitete Software-Lösung die Browser, eMail-Programm, HTML-Parser und andere Netzwerk-Applikationen zu einem bedienungsfreundlichen Paket zusammenschneuert. Nicht nur für den Spieler, sondern auch für die Software-

MEIN ERSTER EINDRUCK

"Hardware ohne Software: Wieder nichts gelernt..."

...oder kapiere ich bloß die japanische Mentalität nicht? Es steht außer Frage, daß Segas Dreamcast hardwaretechnisch eine tolle Kiste ist und den Konsolenspielern angesichts überragender 3D-Titel auf dem PC ihre zarten Depressionen nimmt – auch der Preis um 400 Mark ist äußerst günstig.

Dreamcast – will ich haben! Aber dann startet Sega mit drei dusseligen Spielen und einem soliden Prügel-Update!

Vielleicht sollte die Konzernführung einen Grundkurs in "Marketing und Produkteinführung" belegen: Jeder Vierzehnjährige weiß, daß zum Start mindestens ein absoluter Knüller samt Rahmenprogramm gehört – koste es, was es wolle! Die Verzögerungs-Verantwortlichen für "Sega Rally 2" und "Sonic Adventure" sind aber nicht alleine schuld, dem ganzen Spieleentwicklungs-Management gehört der Kopf gewaschen!



Martin Garsch



Selbst in Japan sind Alternativ-Controller wie Lenkrad und Keyboard nicht erhältlich

Beruhigung für technische Laien: Das deutsche Dreamcast kommt selbstverständlich ohne Adapter aus...

Entwickler ist der Dream-Passport interessant, denn als Online-Standard ermöglicht das Software-Paket die Programmierung von Spielen, die Chat-, eMail- und Multiplayer-Elemente enthalten. Laut Sega haben bereits fünf Spielehersteller mit der Entwicklung solcher Online-gestalteter Spiele begonnen. Knapp ein Drittel der 150.000 japanischen Dreamcast-Besitzer surfte mit dem Passport bereits im Internet. Eine eigene Währung, um Online-Spiele, -Duelle und Wettbewerbe zu ermöglichen, hat Sega kürzlich offiziell vorgestellt: "Web Money" sieht der Telefonkarte nicht unähnlich und dient quasi als Kreditkartenersatz für alle Dreamcast-Spieler. Die Sega-Firmenschwester Ascci (Verlagshaus, Software- und Zubehör-

DREAMCAST GLOBAL

JA ZUM IMPORT

In der letzten MANIAC äußerten wir uns kritisch zu Segas Import-Politik und vermuteten, daß nach einem anfänglichen "OK" spätestens Ende des nächsten Jahres der Hahn zugedreht wird. Dem widerspricht die Sega-Zentrale in Hamburg: "Wenn das deutsche Dreamcast erscheint, werden wir die Import-Aktivitäten beobachten und nicht pauschal, sondern im Einzelfall entscheiden. Bei welchen Titeln wir den Import verhindern, können wir jetzt freilich noch nicht sagen", erklärt Deutschland-Chef Andreas von Gliszczynski gegenüber MANIAC. Das heißt im Klartext: Im Gegensatz zu Nintendo- und Sony-Titeln werden japanische Dreamcast-Spiele sowie Zubehör von deutschen Importeuren ohne Restriktionen eingeführt, auch nach dem offiziellen PAL-Release sollen treue Dreamcast-Spieler der ersten Stunde nicht (wie von uns behauptet) im Regen stehen, sondern weiterhin Japan-Nachschub erhalten. Vor allem bei Spielen, die in Deutschland keinen Publisher finden, sieht Sega wohl auch Ende des Jahres keinen Handlungsbedarf. Massive Drohungen und Repressalien gegenüber importierenden Händlern sind auch Ende 1999 nicht geplant, so die deutsche Sega-Geschäftsführung gegenüber MANIAC



Auch langfristig kein Schaden durch Importe befürchtet: Sega-Deutschland-Chef Andreas von Gliszczynski.

Hersteller in einem) verkauft die vorbezahlten Karten in Supermärkten sowie Spiel- und Computer-Geschäften. Mit ihnen wird z.B. die Gebühr für den Dreamcast-eigenen Online-Dienst (siehe

MEIN ERSTER EINDRUCK

"Hervorragende Technik, aber wieso dieses Pad?"

Den Versprechungen, daß das Dreamcast selbst die aktuellen Automaten übertreffen sollte, stand ich argwöhnisch gegenüber – schließlich gab es vor zwei Jahren zum N64-Start ähnliches zu hören. Vom Endresultat bin ich aber positiv angetan: Für Nicht-PC-Besitzer tun sich damit neue Welten auf, auch wenn die Starttitel das großteils nicht beweisen konnten. Auch daß echte Hardware-Härtetests wie "Daytona USA 2" oder "Scud Race" erst spät oder noch gar nicht angekündigt wurden, betrübt mein Spielerherz etwas. Nur das Pad kann mich bislang überhaupt nicht begeistern: Das kleine Analogknüppchen überzeugt mich ebensowenig wie die Entscheidung, vom bewährten 6-Knopf-Layout abzugehen. Für den Europa- und USA-Start wünsche ich mir, daß zumindest die Größe angepaßt und auch an ein RGB-Kabel gedacht wird.



Ulrich Steffberger

unten) abgerechnet. Will der Spieler eine Online-Dienstleistung oder ein bestelltes Dreamcast-Spiel bezahlen, nennt er auf der entsprechenden Web-Seite neben seinem Namen und seiner Adresse auch die Geheimnummer, die auf jeder Web-Money-Karte eingraviert ist. Ist der Kreditrahmen für Internet-Zugang, Spielekäufe o.ä. erschöpft, erwirbt der Dreamcast-Besitzer einfach eine neue Web-Money-Karte.

Um der zahlenden und spielenden Dreamcast-Gemeinde auch die rechte Infrastruktur (sprich: schnelle und stabile Verbindungen) zu bieten, baut Sega mit dem Netzwerkpartner KDD Corp. außerdem einen eigenen Online-Service auf, der ausschließlich Dreamcast-Fans als Internet-Zugang dient. Zu Beginn werden in Japan 14 Zugangspunkte eröffnet, 76 weitere möchte die Telekommunikationsfirma KDD bis Ende des Jahres in Betrieb nehmen.

Für die USA und Europa arbeitet Sega an ähnlicher Software und einer ähnlichen Infrastruktur, u.a. verlagerte die bislang erfolglose US-Tochter Segasoftware ihren Schwerpunkt von der Spielherstellung auf die Online-Entwicklung.

Bislang ist die Entscheidung über die exakten WWW-Möglichkeiten des PAL-Dreamcast aber noch nicht gefallen: Segas of Europe beobachtet die japanischen Aktivitäten wie einen großangelegten Feldversuch und wird aufgrund der gewonnenen Erfahrungen bis Mitte nächsten Jahres die eigene Strategie in Angriff nehmen. Die Chancen stehen gut, daß sich Segas Online-Vision in Deutschland noch schneller realisiert als im fernen Osten: Das im weltweiten Vergleich hervorragend ausgebaute ISDN-Netz ist für komplexe Online-Anwendungen noch besser geeignet als die japanische Telefon-Infrastruktur.



Spieler-Duelle, eMail-Service, Online-Einkauf: In Japan nimmt Segas Internet-Strategie konkrete Formen an (rechts die offizielle Dreamcast-Seite), danach wird sie auf Europa angepaßt.



SV 1133 BARRACUDA 2

- Dual-Analog-/Dual-Shock-GamePad für Sony PlayStation™
- Zwei eingebaute Motoren für verschieden starke Erschütterungs-Reaktionen
- 14 voll programmierbare Feuerstellen
- Autofire
- Achsensensitiv-Schalter

unverbindl. Preisempf.

DM 69,99



SV 1251 CONSOLE CARRYING BACKPACK

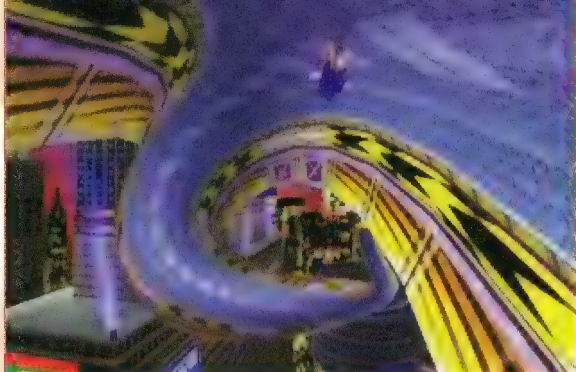
- Bequemer Multifunktions-Rucksack
- Geeignet für alle Spielkonsolen
- Mehrere Innen- und Außentaschen bieten ausreichend Platz für Zubehör, Spiele-Kontrollen und Software
- Gepolsterte Rückenauflage ermöglicht stundenlangen Tragekomfort
- Spritzwasserfestes Material schützt elektronische Komponenten vor Regen und Staub

unverbindl. Preisempf.

DM 69,99



Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.



Neben den Automatenumschaltungen "VF 3tb" und "Sega Rally 2" hilft auch "Sonic Adventure", das bisher aufwendigste Projekt, dem Dreamcast auf die Sprünge.

Die Spiele-Zukunft des Dreamcast

Vielleicht vermissen Sie an dieser Stelle eine Liste aller Firmen, die für Segas Konsole eigene Spiele entwickeln wollen, oder gar einen exakten Release-Kalender. Eine solche Tabelle haben wir uns bewußt gespart, denn statt einer kleinen, genau umrissenen Zahl von Ankündi-

gungen erwartet Dreamcast-Besitzer eine wahre Spielelawine. Nicht nur die japanischen Firmen Capcom, Konami, Atlus & Co (siehe MANIAC 12/97) haben Sega volle Unterstützung versprochen, sondern auch die meisten amerikanischen und englischen Unternehmer. Die Aussage des amerikanischen Programmierers John Romero auf unsere Frage, ob er für's Dreamcast ein Spiel entwickelt, ist bezeichnend: "Wer tut das nicht?"



Neben Capcom (oben links das heißersehnte "Resident Evil: Veronica") entwickeln auch nahezu alle anderen japanischen Hersteller für das Dreamcast: Die jüngsten Ankündigungen sind das makabere "Maken X" (Atlus, links) sowie CRIs "Buggy Heat" (großes Bild).

MEIN ERSTER EINDRUCK "Optimales Timing"

Daß eine neue Konsole technisch mehr leisten muß als die angegrauten Mitbewerber versteht sich von selbst. Insofern nehme ich den deutlichen Leistungssprung gegenüber Playstation und N64 zwar anerkennend, aber nicht überrascht zur Kenntnis. Segas größter Trumpf ist für mich der günstige Zeitpunkt des Dreamcast-Release – die Playstation gilt als ausgereizt, Nintendo wirkt (was N64-Innovationen betrifft) gelähmt. Ein neues Gerät mit etabliertem Markenlogo kommt gerade recht. Denn nicht nur die Kunden, sondern auch die Entwickler sind scharf auf neue Technik – schließlich ist's kaum mehr möglich, einen Voodoo-PC-Titel angemessen auf eine Konsole umzusetzen. Hier springt das Dreamcast in die Presche, grafisch imposante Spiele aus aller Welt sind sicher. Schleierhaft bleibt nur, warum Sega Debütitel wie "July" und "Godzilla" tolerierte, denn diese Spiele ernüchterten statt zu begeistern.



Winnie Forster

Als günstig für die Spieleperspektiven hat sich die in MANIAC bereits mehrmals erklärte technische Nähe des Dreamcast sowohl zu Automaten-Hardware, als

auch zu gängigen PCs herausgestellt: Während Japano-Firmen wie Atlus und Capcom parallel für die Naomi-Technologie und Dreamcast entwickeln, freuen sich westliche Firmen über die relativ unaufwendige Konvertierung vom PC auf das Sega-Flaggschiff: So ist Rages 3D-Shooter "Incoming" bereits auf das Dreamcast umgesetzt, Ubisofts "F1"-Rennspiel folgt laut Hersteller in wenigen Wochen.



Coming Out im Zeichen des Dreamcast: Climax, einer der besten Spieleentwickler Japans, sorgt mit "Blue Stinger" für Wirbel.

SV 1118A V3 RACING WHEEL PSX

Jedes Rennen ein Genieß

- Analoge Lenkreaktion
- Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar
- Dual-Vibration Technologie
- Lenkwinkel bis 300° einstellbar
- Lenksäule in Höhe und Neigung verstellbar
- Analoge Fußpedale für Gas und Bremse
- Acht Feuerstasten und digitales Steuerkreuz
- Dauerfeuer für jede Taste einzeln
- Tasten-Umbelegungsfunktion
- Tisch- oder Aufsatzbedienung
- Kein zwingender Einsatz der Fußpedale

unverbindl. Preisempf.

DM 139,99



INTERACT

Vertrieb nur über den Fachhandel

Interact Europe - Kreuzberg 2 - D - 27404 Weyhe

Tel. (0 42 87) 12 51-0 Fax (0 42 87) 12 56 41

www.interact-europe.de



Jeffrys Kopfruß mit dem Knie ist besonders schmerzhaft: Um sie auszuführen, müßt Ihr Euren Gegenüber von hinten erwischen.



Wie in einem Wrestling-Spiel geht Ihr mit Catcher Wolf in den Clinch, bevor Ihr zu Powerbomb und Suplex ansetzt.



Virtua Fighter 3tb

DC Kein Dreamcast-Titel wird von Sega-Fans sehnlischer erwartet als "Virtua Fighter 3tb": Der japanische Entwickler Genki ("Fighter's Destiny" für N64) hat sich die Spielhallenkelei zur

Boden einfach ab. Auch im Hintergrund fehlen Details – um die Unterschiede zu erkennen, müßt Ihr aber ganz genau hinschauen.

Zwölf beinharte Schläger stellen sich zum Turnier: Trunkenmeister Shun Di nimmt kräftige Schlücke aus der Flasche und beeindruckt mit torkelnden Ausfallschritten und Drehmanövern, Sumokämpfer Taka-Arashi setzt mit seinem massigen Körperbau auf wuchtige Hiebe und Rammooffensiven. Kick-Experte Jacky Bryant wir-

belt Euch seine Füße um die Ohren und greift mit ausgefallenen Sprungkicks an, Ju-Jutsu-Experte Aoi Umenokouji verwandelt jede Attacke des Feindes in schwingvolle Würfe und bricht mit Hebelgriffen jeden Knochen.

Im Gegensatz zu den meisten Next-Generation-Prügelien kommt "Virtua Fighter 3tb" mit vier Feuerknöpfen aus: Via X und Y greift Ihr mit Schlägen und Tritten an, die Knöpfe A und B stehen für Block und Ausfallschritt. Wer den Feind mit einem Wurf oder Abwehrgriff zu Boden schleudern möchte, kombiniert Angriffs- und Block. Um Eure Attacken zu ratternden Combos oder mächtigen Superschlägen zu variieren, nutzt Ihr einfache Richtungscommandos. Auch eine Sprintattacke ist möglich, meist bleibt Ihr jedoch dicht am Gegner. Das zunächst simpel scheinende Kampfsystem entpuppt sich in der Praxis als komplex: Im Gegensatz zu Prügelkollegen wie "Tekken 3" arbeitet "Virtua Fighter 3tb" weniger mit Rhythmus (Blocken und Schlägen), sondern mit Abständen und Stellungen zum Gegner. Während der Abwehrgriff exaktes Timing benötigt und den Profis vorbe-



Up, Side, Down: Kung-Fu-Meister Lau beherrscht eine ausgewogene Mischung aus Würfen und Hiebcombos.

Umsetzung vorgeknüpft und das Vorbild bis auf wenige Kleinigkeiten authentisch konvertiert: Um konstante 60 Bilder pro Sekunde auf den Bildschirm zu zaubern, mußten die Kämpfer ein paar Polygone opfern, auch die Schatten wurden dezent vereinfacht und brechen bei Stufen am



Trunkenbold Shun Di rollt über die Schultern, um Euch mit seinem Kreiselcombo in den Rücken zu fallen.



Skater Lion überrascht besonders schwerfällige Gegner mit seinem blitzschnellen Kranich-Stil.



Wenn der Feind am Boden liegt, dreht Aoi erst richtig auf: Bei ihren Arm- und Beinbrechern hört Ihr jeden Knochen knacken.



Das korrekte Abschätzen von Entfernungen ist unerlässlich: Mit einem clever gewählten Wurf schleudert Ihr den Feind ins Abseits.



Wer den Feind von hinten packt, darf zu besonders harten Würfen ansetzen: Hier Wolfs German-Supplex.

halten ist, kontert Ihr von Beginn an mit Ausfallschritten auf gegnerische Attacken. Steht Ihr schräg zum Feind, verfügt Ihr über eine ganze Palette von neuen Schlägen: Die genaue Kenntnis der Hiebe in den verschiedensten Stellungen führt zum Erfolg. Dieses Kampfprinzip erfordert viel Übersicht, die Duellere erscheinen noch realistischer als bei der Konkurrenz. Dagegen wären die undurchsichtigen Wirbelattacken eines "Tekken"-Eddy nicht mehr zu überschauen, auf einen vergleichbaren Kämpfer müsst Ihr also verzichten.

Je nach Kampfstil Eures Schützlings stehen Euch dafür taktische Manöver zur Verfügung: Per Kombination wechselt Ihr blitzschnell Jackys Fußstellung, um mit neuen Moves zu überraschen. Wolf beherrscht den Wrestling-typischen Clinch: Einmal den Gegner am Kragen gepackt, steht Euch ein ganzes Sortiment an Würfen zur Verfügung – Ihr dürft Euch aber auch hinter den Feind schlingeln und ihn herumschubsen. Ju-Jutsu-Kämpferin Aoi legt erst richtig los, wenn der Kontrahent am Boden liegt: Bei ihren Knochenbrecher-Combos geht

Euch das Knacken durch Mark und Bein. Abgründe und Treppen setzen zusätzlich taktische Akzente: Weite Würfe sind für Schuhler ins Abseits ("Ring Out") hervorragend geeignet, ein gegnerischer Ausfallschritt oder Flickfack über Eure Schultern kann den Speiß jedoch schlagartig umdrehen.

Duelle in drei Dimensionen: Wie in einem Action-Film kämpft Ihr Euch auf Stufen nach oben, wobei der Höhenunterschied auf Eure Hiebe und Blocks Einfluss nimmt.

Neben dem normalen Turniermodus tretet Ihr in "Virtua Fighter 3th" auch im Team (der Reihe nach) gegeneinander an. Einen "echten" Zweispieler-Modus haben die Entwickler jedoch vergessen: Eure Kumples können zwar in den Kampf einsteigen, doch nur der Verlierer wählt vor der

nächsten Runde einen neuen Helden. Auch der Trainingsmodus ist spartanisch: Euer Gegner besitzt die im Optionsmenü festgelegte Kampfstärke, in Ruhe neue Moves ausprobieren ist also nicht möglich. Außerdem rattern Eure Tasten-kommandos immer über den Bildschirm – das kostet Euer Training.

Dafür haben sich die Entwickler mit den Special-FX viel Mühe gegeben: Realtime-Light-Sourcing rückt Eure Schützlinge ins rechte Licht und zaubert in der Stahlgerüstarena ein rötliches Flackern auf Eure Wangen. Fußstapfen im Sand und umherwehende Blätter am Boden verleihen der Schlacht unvergleichliche Atmosphäre. Eure Helden berücksichtigen den Untergrund und passen sich im Liegen jeder Bodenunebenheit an.

"Virtua Fighter 3th" ist das bislang einzige Kaufargument für das Dreamcast: Dank der hochauflösenden Grafik und den phantastischen Animationen sowie Special-FX fühlt Ihr Euch wie in der Spielhalle, das taktische Kampfsystem erlaubt vielfältige Finten und sorgt mit den riesigen Movepaletten für Motivation auf Lebensdauer. In Punkto Spielmodi und Kampfvervielfält steht die Keilerei "Tekken 3" zwar nach, dank der Spieliefe kommt jedoch kein Zweifel an der kampfkünstlerischen Potenz des Titels auf. Die Keilerei benötigt übrigens nur eine CD, auf der zweiten Scheibe philosophiert Sega-Designer Yu Suzuki über Videospiellehik und -konzeption – auf japanisch, versteht sich. oe

Den Endgegner dürft Ihr in zwei verschiedenen Versionen selbst steuern: Für den silbernen Dural nutzt Ihr bei der Kämpferwahl die Tastenkombination Start+X+A. Seinen goldenen Bruder steuert Ihr nur im Trainingsmodus – drückt in der Auswahl die Tasten Start+Y+A. Wer im Training obendrein die Kampfarena bestimmen möchte, hält die Start-Taste gedrückt und betätigt anschließend den A-Knopf.



Straßenkämpfer Akira wirbelt den Feind wie auch seine Beine durch die Luft



Jackys riskanter Running-Clothing streckt entfernte Gegner nieder



Zwölf Kämpfer stehen zur Wahl, zwei Versionen des Endgegners gibt's per Geheimkombination.



Geschwindigkeits-FX: Bei besonders schnellen Attacken ziehen die Glieder Eurer Helden Schatten nach.

90%

SPIELSPASS

HERBST

SEGA SYSTEM DREAMCAST

BRD-RELEASE

Motivation ohne Ende: Taktische 3D-Keilerei mit unzähligen Manövern, hochauflösender Optik und phantastischen Special-FX.

AB 16



Sprintstark: Der "US-Godzilla", optisch an das Emmerich-Monster aus letztjährigem Hollywood-Streifen angelehnt, sprintet auf Knopfdruck für Sekunden durch die Stadt.

Godzilla Generations

Kein geringerer als Japans Lieblings-Monster Godzilla soll den Weg für den Dreamcast-Erfolg ebnen. Das Spielprinzip ist simpel: Als Riesenmonster stapft Ihr in elf Levels durch fünf japanische Metropolen, Euer Ziel ist die totale Zerstörung der einzelnen Städte. Im "Time Attack"-Modus müßt Ihr die Ortschaften innerhalb eines Zeitlimits möglichst stark demolieren. Anfangs wählt Ihr Euren Favoriten unter zwei Godzillas, fünf Monster gibt's insgesamt. Ihr startet Eure Verwüstungs-Tour in einem beschaulichen Vorort von Fukuoka, ein unsichtbarer Kameramann rückt Euch ins rechte Licht. Durch simples Drüberlaufen macht Ihr kleine Häuser dem Erdboden gleich, auch größere Ge-

bäude bringt Ihr durch bloßen Körperkontakt zum Einsturz. Mit Feuerkraft, Windhauch, Laserstrahlen, Raketen oder Schwanzschwinger (je nach Godzilla-Variante) beschießt Ihr Gebäude und Gegner aus sicherer Entfernung und vermeidet Beulen durch einstürzende Wolkentratzer.

Japans Bevölkerung scheint nicht besonders an ihren Städten zu hängen: Die unbewegliche Bodenmiliz ist wenig furchteinflößend; meist reicht eine 360°-Drehung, um die Panzer und Geschütze mit dem Schwanz plattzuwalzen. Die Kamikaze-Luftwaffe (Hubschrauber und Jets) rauscht regelmäßig in Euren Rückenpanzer. Hat sich trotzdem mal eine Rakete in Euren Körper verirrt, leitet Ihr per Knopfdruck eine kurze Erholungsphase ein, in der Eure Energie wieder aufgefressen wird.

Auch Brücken und Wälder müßt Ihr vernichten, Eure Zerstörungsquote dabei immer im Blick. Liegt sie bei fast 100%, taucht als Level-Endgegner ein Ufo auf. Ist Euch schnelles Weiterkommen wichtiger als eine hohe Punktzahl, verlaßt Ihr bei 50% die Stadt und landet im nächsten Level. Witzig ist die Unterstü-



Andere Dimensionen: Im Vergleich zum "Ur-Godzilla" trägt das Plesierad seinen Namen zu unrecht.



Kindlicher Spieltrieb: Minilla tobt sich im Baseballstadion von Fukuoka aus.



Ob die Versicherung zahlt? Mecha-Godzilla hinterläßt nur Trümmer.

zung des Godzilla-VMS: Habt Ihr im tragbaren Pocket-Monster-Verschnitt einen Kampf-Godzilla gezüchtet, laßt Ihr ihn in einer Arena gegen die Monster Eurer Kumpels kämpfen. Mit "Godzilla Generations" hat das Dreamcast sein erstes Trash-Spiel: Godzilla stapft durch lächerlich detailarme Städte, wehrt sich gegen himlose Gegner und tritt alles platt – das entbehrt nicht einer gewissen Komik. Doch bei rationaler Betrachtung fällt Euch nichts auf, was an diesem Machwerk längerfristig Spaß macht. Die elf Städte habt Ihr in einer Stunde zerstört, auch die freigespielten Monster ändern nichts am öden Spielverlauf. Zu allem Überfluß ruckelt die Grafik manchmal sehr. Am wenigsten werden Eure Ohren gepeinig: Dramatische Musik und markenschütternde Laute Eures Godzillas verbreiten zumindest einen Hauch von Schauer-Atmosphäre. Mein Rat: Holt Euch einen Godzilla-Film aus der Videothek und laßt die Finger von diesem Software-Müll! Is

HERSTELLER
SEGA

SYSTEM
DREAMCAST

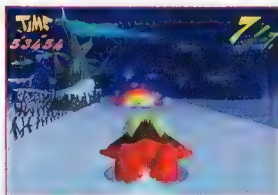
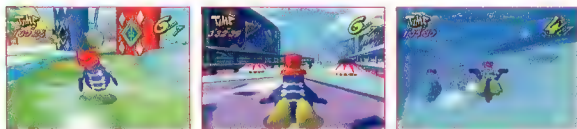
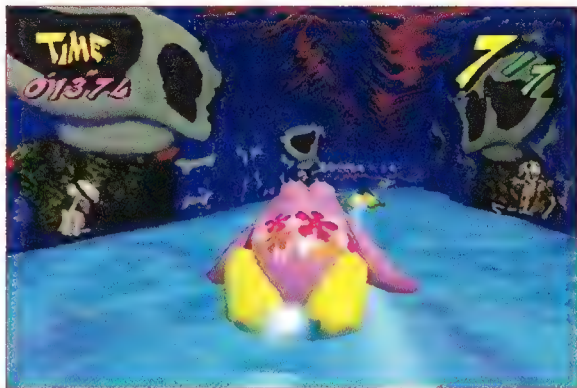
BRD - RELEASE
NICHT GEPLANT

Zum Fürchten schlechte Godzilla-Aktion mit einschläferndem Spielverlauf, doofen Gegnern und unschöner Ruckelgrafik.

34%



Eure fünf Monster in Aktion (v.l.n.r.): Godzilla, Mecha-Godzilla, Ur-Godzilla, US-Godzilla und der Baby-Godzilla, genannt "Minilla".



Total be- scheuert

oder irrsinnig komisch? Über das Erscheinungsbild der "Penpen"-Charaktere herrscht Uneinigkeit in der Redaktion. Während Christian "noch nie so bescheuerte Flau-

Penpen Tri-Icelon



Tierischer Dreikampf: Bei "Penpen Tri-Icelon" läuft, schwimmt und rutscht Ihr über vier Kurse in mehreren

Aushau- und Schwierigkeitsstufen. Aus sieben Charakteren wählt Ihr Eure Spielfigur, u.a. stehen die Katzendame Tina, das Rhinoceros Ballery und Sparky, der Entencasanova am Start.

Los geht's: In den Laufabschnitten umkurvt Ihr Hindernisse und springt Treppen hinauf, Eure Geschwindigkeit könnt Ihr nicht erhöhen. Kommt Ihr an eine Eisbahn oder einen Abhang, legt Ihr Euch automatisch auf den Bauch und saust durch die Kurven – durch gleichmäßiges Tastendrücken holt Ihr mit den Armen Schwung. Im Wasser müßt Ihr allerlei Unrat und Meeresbewohnern ausweichen, gesteuert wird wie bei den Rutschübungen. Tanzt Euch ein Gegner permanent vor den Füßen herum, räumt Ihr ihn mit einer Sprung-
 attacke aus dem Weg. Regenbogenkreise auf dem Kurs beschleunigen Euch für kurze Zeit, Pilze nutzt Ihr als Sprungbreit.

Die abwechslungsreichen Kurse führen Euch u.a. durch eine Iglu-Siedlung, ein Puddingdorf, eine Geisterbahn und ein unterirdisches Dino-Grab. Im Spielzeugland rutscht Ihr sogar über die Rampen eines Mega-Flipperautomaten

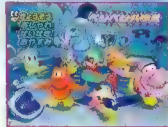
und werdet von "Bumpen" durch die Gegend geschleudert. Nach jedem Sieg erhaltet Ihr ein Extra, das Euch schneller, robuster oder wendiger macht.

Im "Time Attack"-Modus legen Eure Gegner eine Pause, Ihr kämpft allein gegen die Uhr. Oder Eure Kumpels greifen zum Joypad: Bis zu vier menschliche Spieler ermitteln auf geteiltem Bildschirm den König der Tiere.

"Penpen Tri-Icelon" ist ein kindgerechtes und witziges Rennspiel mit unkompliziertem Spielablauf. Leider gibt's nur vier Strecken – zu wenig, um Euch längere Zeit an der Konsole zu halten. Die Grafik ist nicht besonders schnell, dafür farbenfroh, hochauflösend und detailreich. Die Steuerung erinnert wiederum an alte



"Decathlon"-Tage – nach zwei Stunden schmerzt Euer Daumen.



Autsch! Nach einer Gegnerattacke schaut Tina dumm aus der Wäsche.





Spitterfans wissen Bescheid: Angefaulte Zombies stehen nach Hieben und Stößen wieder auf, besiegen könnt ihr sie nur durch Zerstückelung.

Nightmare Creatures



Nach den Playstation-Metzgern (Test in MANIAC 11/97) kommen nun auch N64-Schlächter in den bluttriefenden Genuß von Kalistos Zombiejagd "Nightmare Creatures": Der wahnsinnige Monsterdoktor Alan Crowley bastelt in seinem Versuchslabor an Skelettmonstern sowie Untoten und hetzt die Brut als Rache für die Mißachtung seine Genies durch die Straßen von London.

Als Lanzenkämpfer Ignatius oder verführerische Schwertkämpferin Nadia macht Ihr Euch auf die Suche nach dem Finsterling: Ihr durchstreift muffige Kanalsysteme, schaurige Friedhöfe und vergammelte Kellergewölbe, stets auf der Hut vor Alans grauvollen Kreaturen. Mit Kick- und Waffencombos schnetzelt Ihr die Ungeheuer in Stücke, daß das Blut nur so über den Bildschirm spritzt. Gegnerischen Angriffen weicht Ihr entweder mit einem Seitwärtsschritt aus oder wehrt sie mit einem Block ab. An ausgesuchten Stellen erwarten Euch Extras wie Energiekristalle, Schußwaffen, Dynamitstangen und Gasbomben. Zwischen durch lockern einfache Schalterrätzel und Hüpfsequenzen das dauernde Gemetzel auf: Im Vergleich zur Playstation-Version ist die Steuerung etwas ungenau, gelegentlich bleibt Ihr an einer Ecke hängen. Dem "Spielspaß"

können die kleinen Mankos jedoch nichts anhaben: Wer die Attacken der Monster studiert, entwickelt schnell für jeden Feind die passende Taktik. Unfair wird's nur, wenn Ihr Euch mit mehreren Gegnern gleichzeitig abgeben müßt – sprintet lieber in Sicherheit und nehmt Euch die Monster einzeln vor. Die gut versteckten Bonusräume versorgen Euch mit Extraleben und Bonusenergie. Düstere Optik, schummrige Gruselmelodien und standesgemäße Animationen (Zombies steigen aus Gräbern) sorgen für eine beklemmende Atmosphäre. "Nightmare Creatures" ist nicht nur eine Keilerei für Abspannjäger: Wer auf Bildschirmgewalt steht, legt mit Freuden planlose Metzelrunden ein. oe

BIT 128

HERSTELLER
ACTIVISION

SYSTEM
NINTENDO 64

ORD RELEASE
NICHT GEPLANT

Bluttriefende Zombieschlacht mit simplen Rätselaufgaben und Jump'n/Run-Sequenzen: Die Steuerung ist etwas ungenau.

77%



Online-Hilfe: Zufällig eingeblendete Tips erklären Euch die Combos und Todesschläge Eurer Helden.



Spart die Munition: Mit Eurem Vorderlader zündet Ihr herumstehende Sprengstoff-Fässer.



Donald und Goofy stapeln im Duell: Neben der N64-Version gibt's auch einen ähnlichen Spielautomaten.

Magical Tetris



Während Capcom-Fans auf ein neues Prügelspiel hoffen, feiern die "Streetfighter"-Entwickler ihr N64-Debut mit

einem "Tetris" um die Entenhausener Mäuse-Clique. Wie im großen Vorbild verschachtelt Ihr von oben herabfallende Steinformationen und sammelt für komplette Reihen Punkte. Neben dem Endlosspiel duelliert Ihr Euch mit Mickey, Donald, Goofy und Minnie im Story-Modus. Neu sind dabei die Hit-Combos: Wer nacheinander mit mehreren Steinen Reihen vervollständigt, multipliziert die Strafreihen für den Gegner. Kids freuen sich über die einsteigerfreundliche Hilfestellung: Jeder herabfallende Stein wird am Boden ein zweites Mal (transparent) angezeigt. So erkennt Ihr sofort, ob sich Euer Stein in der aktuellen Position lückenlos einfügt. Obendrein sammelt Ihr magische Energie – ist Eure Leiste voll, schnibbelt Ihr die obere Hälfte Eures Spielfeldes ab.

Wer die Herausforderung liebt, wählt den Magical-Modus: Statt mit Strafreihen martert Ihr den Feind mit skurrilen Treppenformationen und Megaklötzen, die Ihr nur mit Glück in Eure Steintürme einordnet. "Magical Tetris" ist eine motivierende "Tetris"-Variante für Disney-Fans, dem actiongeladenen Vierspieler-Modus von "Tetris 64" haben Donald & Co. jedoch nichts entgegenzusetzen. Wegen der japanischen Texte bleibt Euch die "Story" obendrein vorenthalten. oe

BIT 128

HERSTELLER
CAPCOM

SYSTEM
NINTENDO 64

ORD RELEASE
NICHT GEPLANT

Knallbuntes Mickey-Mouse-"Tetris" mit riesem Magical-Modus und einsteigerfreundlicher Vorabanzeige: Für Kids.

85%



Im Vierspieler-Modus ist die Hölle los: Die Giga-Variante stellt Euch mit mächtigen Steinen vor große Probleme.

Tetris 64



Um aus der Masse an "Tetris"-Varianten heraus-zustechen, ließ sich Seta etwas Besonderes einfallen:

Neben dem normalen Spiel sowie der Giga-Version (eingestreute Monstersteine) überrascht "Tetris 64" mit dem revolutionären Bio-Modus. Via Pulssensor am Ohr ermittelt das Spiel Eure "Aufgeregt-heit" und setzt sie in Form von besonders gemeinen Steininformationen (bis zu fünf Klötze) um: Nur wer wirklich cool bleibt, hat im Kampf gegen die Kumpels oder in der Endlosschlacht eine Chance. Verliert Ihr beim ersten Anzeichen von Problemen die Fassung, dürft den Modus auch umkehren: Wenn's brenzlig wird, kommen nur noch einfache Steine.

"Tetris 64" sorgt besonders im Vierspieler-Modus für Panikattacken und Herzrhythmus-Störungen: Das neue Puls-Feature sowie die Giga-Steine katapultieren Euch in eine neue "Tetris"-Dimension und lassen geschwätzige Großmäuler plötzlich ganz alt aussehen. Einziges Manko: Dem Importmodul liegt nur eine Pulsklebmaße bei, weitere müßt Ihr selbst importieren! *oe*



Im Bio-Modus klemmt Ihr einen Pulssensor an Euer Ohr: Je höher die Aufregung, desto fiesere Steine fallen herab.



89%



Bis zu vier Personen versuchen Ihr Glück bei der Casino-Simulation: Eine solide Splitscreen-Optik sorgt für Übersicht.

Golden Nugget



Wie das Caesars-Palace-Hotel in Las Vegas hat nun auch das Golden-Nugget-Casino seine reichhaltige Auswahl an Glücksspielen auf einem Modul verewigt: An fünf Tischen (wie Black Jack, Texas Hold'em und Mini Baccarat) mischt ein junges Mädel für Euch die Karten, sechs einarmige Banditen und ein Videopoker ziehen Euch das Kleingeld aus der Tasche. Am Glücksrad "Big Six" setzt Ihr auf verschiedene Zahlenabschnitte, am Würfeltisch solltet Ihr die 7 und 11 meiden. Auch ein Roulette-Tisch steht bereit: Spielsüchtige registrieren sich per Memory Card, um eines Tages ihren Platz in der "Hall of Fame" einzunehmen. Für authentische Zockerstimmung sorgen die im "Golden Nugget"-Hotel aufgenommenen Digisounds, zukünftige USA-Reisende dürfen oben-dreien via Diashow eine Hotelbesichtigung vornehmen.

Mit einem Anfangskapital von 1.000 Dollar starten bis zu vier Zocker (Splitscreen) ihre Karriere als Glücksspieler: Anfänger dürfen via Pausenmenü jederzeit im Regelwerk nachlesen, um nicht aus Unwissenheit ihr Geld zu verlieren. Wahlweise mit dem Analogstick oder Steuerkreuz verteilt Ihr Eure Chips über die Spieltische, anschließend dreht sich das große Glücksrad und jedermann bibbert um sein schwer-

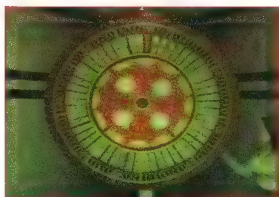
verdientes Geld. Angesichts des trockenen Spielablaufs und der unspektakulären 3D-Automaten fällt Euch in "Golden Nugget" das Pokerface nicht schwer: Das ganze Spiel dreht sich im Grunde nur um ein paar klein eingblendete Zahlen, die sich mit etwas Glück multiplizieren. Schweißtreibende Zockerstimmung kommt leider nicht auf: Die gesichtslosen CPU-Gegner sind grafisch nicht vorhanden und können so weder Aufregung, Ärger noch Freude signalisieren. Um selbst mit Eurem Schützling zu fühlen, fehlt Euch der Bezug zum Geld: Auf dem Bildschirm gewinnt Ihr zwar mit viel Glück Millionen, kaufen könnt Ihr Euch nicht mal eine Champusflasche. Bei "Golden Nugget" geben selbst Spielsüchtige ihre Leidenschaft auf! *oe*



32%

In ein Rollenspiel eingebunden, würde eine Spielhalle wie "Golden Nugget" wesentlich mehr Stimmung verbreiten: Hier habt Ihr die Möglichkeit, Euer Geld in Extrawaffen und Klamotten zu investieren. Wer ein spannendes Rollenspiel-Casino besuchen möchte, besorgt Atlas'

"Persona" (Bild ganz unten) für die Playstation (siehe MANIAC 3/97); Hier spielt Ihr an fiktiven Automaten "mit System"!



Auch die neueste Glücksspiel-Simulation für das Nintendo 64 schockt mit primitiver Optik ohne 64-Bit-Charme



Videopoker zum Abgewöhnen: Verpulvert das geparte Modul-Geld lieber im echten Casino.



Dicker Brummer voraus: Statt mit "echten" Autos wie in Sonys "Gran Turismo" meist Ihr Euch in "R4" mit wuchtigen Fantasie-Boliden.

Ridge Racer 4

Mit "Ridge Racer" begann vor vier Jahren der Playstation-Erfolg, mit dem Import-Test in Heft 2/95 die kritische Berichterstattung zu diesem Thema.

Die beiden Nachfolger waren gut, aber längst nicht mehr so herausragend aus der Menge professionell produzierter Racing-Titel. Außerdem gibt's mittlerweile alternative, sehr gut umgesetzte

PS-Ansätze – von der ernsthaften Simulation ("TOCA 2") bis zum Hollywood-reifen US-Gebolze à la "Need for Speed 3". Besonders geschockt hat die Namco-Designer anscheinend Sonys "Gran



Wahnsinnspektakel trotz Standardauflösung (320x240 Pixel): Audiovisuell markiert "R4" den Höhepunkt der Playstation-Ara.

Noch heute gibt's Fans und Racing-Könner, die trotz "V-Rally" und "Gran Turismo" eisern zum Namco-Klassiker halten – das elegante Fahrgefühl (geschickt zwischen physikalischer Simulation und haarsträubender Action-Übertreibung pendelnd) hat bis heute kein anderes 3D-Rennspiel so toll hinbekommen.

Turismo!": Mit eleganter Grafik, beschwingtem Fahrgefühl und großem Fuhrpark ist dieses Luxus-Rennspiel an der "Ridge Racer"-Serie vorbeigebrettet. Namco reagiert mit einer Generalüberholung und pfeift gleichzeitig die Stärken des Ur-"Ridge Racer" zurück auf den Bildschirm: Das aufwendige Drumherum ist neu, das Fahrverhalten hingegen vereint die besten Elemente aus dem Original (waghalsige Drifts mit der Bodenhaftung der "Rage Racer"-



You got a new car: Für Siege kassiert Ihr nicht Bargeld, sondern neue, noch schnellere Autos.



Rumble in the Tunnel: Die "R4"-Architektur überrascht Euch mit Über- und Unterführungen, Steigungen und Gefälle.



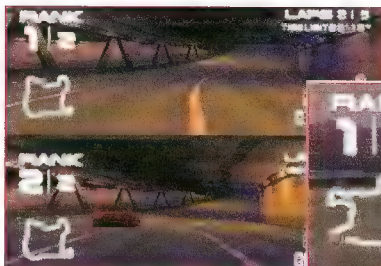
Duelle statt Massengerangel: Nur beim Start habt Ihr mehr als zwei Konkurrenten im Blick.

Boliden von 1997: Je nach Kurvenverhalten sind alle Wägen in "Drift" und "Grip" kategorisiert. Ein mehrminütiger Intro-Film in bewährter Namco-Qualität stimmt auf "Ridge Racer Type 4" (kurz "R4") ein, danach wurschtelt Ihr Euch durch neue, seitenlange Options-Menüs. Der "Grand Prix"-Modus steht im Zentrum des Spiel: In einem von vier Fantasy-Teams (R.T. Solvalou, Pac Racing Club, DRT und R.C. Micro Mouse Mappy) spielt Ihr drei Abschnitte der 99er-Saison: Der erste Part (zwei Rennen) ist noch relativ gemütlich: ein dritter Platz genügt, um weiterzukommen und einen aufgemotzten Boliden in Empfang zu nehmen. In der nächsten Runde (ebenfalls zwei Rennen mit je drei Runden) müßt Ihr schon zweiter werden, um für den letzten Abschnitt zugelassen zu werden. Davor habt Ihr eine Möglichkeit zum Speichern und nehmt einen neuen Wagen mit entsprechend mehr Power in Empfang. Die Extra-PS sind dringend nötig, denn in diesen finalen vier Rennen zählt nur der Sieg. Im Gegensatz zu anderen "Ridge Racer"-Spielen führt jede andere Platzierung zum Game Over bzw. zum Verlust einer von drei Continue-Chancen.



Im Vergleich zum ersten Teil sind weite Sprünge (siehe oben) seltener. Dafür fahren die "R4"-Gegner aggressiver.





Der beste Spielscreen-Modus der Rennspielgeschichte? Auch mit zwei Spielern läuft die 3D-Grafik flüssig und fehlerfrei.



Neben zwei menschlichen Fahrern starten im frei konfigurierbaren "Versus-Modus" zwei CPU-gesteuerte Boliden. Deren Position wird links jedoch nicht angezeigt.

Um die Bedeutung des letzten Rennens der Saison (jeweils auf dem "Shooting Hoops"-Oval im nächtlichen New York) herauszustreichen, bekommt Ihr davor den schnellsten Wagen des Teams. Insgesamt habt Ihr danach also vier Tuning-Stufen freigespielt – je besser Ihr Euch in den ersten Rennen platziert habt, desto größer fiel der PS-Zugewinn aus. Fahrt Ihr im "Shooting Hoops"-Finale als erster durchs Ziel, werdet Ihr mit einem Abspann belohnt und dürft Euch bei einem anderen der vier Teams einschreiben. Außerdem taucht im Hauptmenü nun der neue Unterpunkt "Extra Trials" auf. Auf einer

Strecke fuhrt Wahl tretet Ihr gegen ein Ungetüm an, das mit einem normalen Sportwagen kaum mehr etwas gemeinsam hat – und dementsprechend schon wenige Sekunden nach dem Start aus Eurem Gesichtsfeld verschwunden ist.

Ihr wollt dieses Höllengeschloß auch mal selber steuern? Dann müßt Ihr Eure Kompetenz durch einen klaren Sieg beweisen... Insgesamt 320 Fahrzeuge bzw. Fahrzeugvarianten sind auf der "R4"-CD versteckt. Freigespielte Fahrzeuge nehmt Ihr auch in den "Time Trial"-Spielmodus mit, wo Ihr versucht, bestehende Streckenrekorde zu brechen. Fahrpark und Bestzeiten speichert Ihr ebenso wie die laufende Saison auf Memory Card oder "Pocket Station". Letzteres ist Sonys LCD-bestücktes, Tamagotchi-großes Handheld, das neben "R4" auch von Sonys eigenem "Crash Bandicoot 3" und vom kommenden "Final Fantasy 8" unterstützt wird. Leider war das putzige Playstation-Zubehör zum Verkaufsstart von "R4" noch nicht im Handel, über

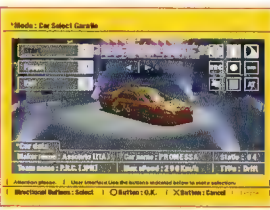
die exakten Möglichkeiten der "Pocket Station" im Zusammenspiel mit der Sony-Konsole wissen wir noch nichts. Ein zweites brandneues Zubehör wurde hingegen in einer "R4 Special Edition"

Frühjahr '99 vermarktet. Wer die normale Fassung des Spiels erwirbt, kann aber auch mit jedem anderen Pad losrasen. Als Schikane empfinden es viele Fans dabei, daß nur Namco-



eigene Controller eine Analog-Steuerung erlauben. Spielt Ihr mit einem Sony-Dualshock-Pad, müßt Ihr Euch mit dem digitalen Steuerkreuz zufriedengeben. Diese Tatsache ist eines der wenigen Mankos an einer rundum gelungenen

Bereits für frühere "Ridge Racer"-Spiele lieferte Namco einen speziellen, äußerst ungewöhnlichen Controller als Rennspiel-Alternative zum normalen Joypad aus. Mit dem analogen Negcon läßt sich auch "Ridge Racer 4" noch vorzüglich spielen, doch als idealen Controller empfiehlt Namco jetzt das Joypad (Bild oben) mit analoger Drehscheibe in der Mitte. Das Miniatur-Steuergerät bedient Ihr gefühlvoll mit beiden Daumen. Brems- und Gaspedal liegen komfortabel auf den beiden seitlichen Tastern.



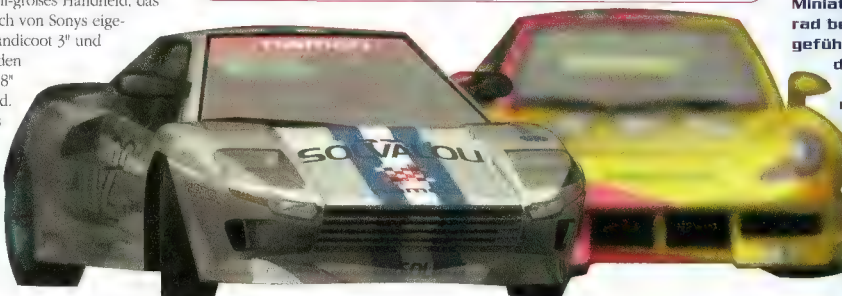
Im "Grand Prix" werden Euch die Fahrzeuge vorgegeben – Ihr entscheidet nur zwischen manueller und Automatschaltung. Alle anderen Spielmodi stellen Euch vor die Qual der Wahl.

zusammen mit dem Spiel ausgeliefert: Das "Joypad" (siehe Randspalte) ersetzt Namcos Analog-Pad "Negcon" und wird vermutlich auch in Deutschland ab

Action-Simulation, die frühere "Ridge Racer"-Folgen souverän weiterführt. Die anderen Kritikpunkte sind schnell aufgezählt: Im Gegensatz zu "Ridge Racer"



Messig Modi und Optionen: Nach dem Grand-Prix-Sieg taucht "Extra Trial" im Startmenü auf (links). Rechts die Schnittstelle zur "Pocket Station", das Sony-Handheld erschien in Japan jedoch erst Wochen nach dem Spiel und der Drucklegung dieser MANIAC.



32-Bit-Turbo: "Ridge Racer"

Namco experimentiert bereits seit 1988 mit Polygon-basierter 3D-Grafik und kam Segas "Virtua Racing" mit dem eigenen F1-Spiel "Winning Run" um Jahre zuvor. Zum Durchbruch verhalf Namco der wegweisenden Technologie jedoch erst mit dem vollständig texturierten "Ridge Racer", der Automatenkonsens von 1993 (Bild oben rechts). Das Rennspiel mit Luxus-Grafik und traumhaftem Fahrverhalten ist einer der Hauptgründe für den Erfolg der Playstation – als "Launch"-Titel begleitete die



saubere, nahezu perfekte Heimversion den Start der jetzt führenden Konsole. Statt jedoch auch das rundum erneuerte Arcade-Sequel "Rave Racer" (links) umzusetzen, schob Namco das gegenüber dem Original kaum veränderte "Ridge Racer Revolution" nach (mittleres Bild). Zumindest enthielt das Spiel erstmals einen Rückspiegel, den es sich aus dem Spielhallen-Update "Ridge Racer 2" entlieh. Eine echte Fortsetzung war erst das im Vergleich zu den sonnigen Vorgängern düstere "Rage Racer": Mehr Strecken, Fahrzeuge und Spieliefe. "Rage Racer" (unten) inspirierte "Gran Turismo" – den Sony-Hit möchte Namco mit "R4" jetzt abhängen.



Import-Nachteil: Mechaniker geben Euch Tips, die nur in der über-setzten PAL-Version weiterhelfen.

und "Gran Turismo" fehlen bei "R4" Rempel- und Überholmanöver im Pulk. Von den maximal acht Gegnern eines Rennens bekommt Ihr meist nur einen in den Blick. Das hat nicht nur technische, sondern auch dramaturgische Gründe: Die Duelle um jede einzelne Platzierung prägen alle "R4"-Rennen, besonders hart wird um den zweiten und den

Dramaturgie und dem Spannungshogen höchste Priorität eingeräumt: Das Weiterkommen schließlich von einem Sieg abhängig zu machen, während Ihr

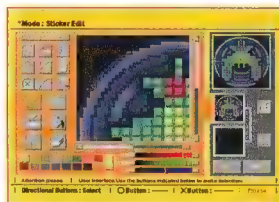
Euch davor auf Platz 2 und 3 "wärmfahren" dürft, sorgt für verbissene Motivation beim Fahrer. Die acht unterschiedlichen Strecken wollen gemeistert werden, bevor Ihr sie



Schweißtreibendes Finish in New York: In den letzten Rennen jeder Grand-Prix-Saison zählt nur der Sieg, hier rutscht Ihr um Sekundenbruchteile ins Game Over.

ersten Platz gekämpft. Das Duell um den Sieg ist nervenzerfetzend spannend, der Führende eines Feldes verschenkt keine Sekunde, bleibt eisern vor Euch oder hängt sich (falls Ihr ihn doch ausgetrickst habt) verhasst an Euer Heck. Seine wilden Manöver füllen Euren Rückspiegel aus – bleibt cool und laßt Euch nicht irritieren, sonst flitzt er sofort wieder vorbei! Das Verhalten der CPU-Fahrer ist in MANIAC-Kreisen umstritten, zu deutlich schummelt das CPU-Feld bzw. stellt sich auf Eure Vorstellung ein. Auch davon abgesehen hat Namco der

gespiegelt fahren dürft. Sekunde um Sekunde tastet Ihr Euch an die Ideallinie heran, findet heraus, daß Ihr eine kritische Kurve im richtigen Winkel mit Vollgas durchfahren oder eine Schikane mit eleganten Slide meistern könnt. Grafik und Sound krönen das Spektakel: Mit optischen Tricks, die sich Namco bei Squares "Front Mission Alternativ" abgeschaut hat (verwischende Leuchten sowie Bewegungsunschärfe in Rennen und Replay, zittemde Schrift-



"R4" enthält sowohl ein Audio-Player (oben) als auch ein Malprogramm, in dem Ihr Eure Autolackierung verändert.

züge vor dem Start), und dem bislang modernsten Spiele-Soundtrack, schlägt das Spiel vor allem den Playstation-Mainstream in seinen Bann. PS-Freaks bleiben bei "Colin McRae" und "TOCA 2", doch wer auf Realismus pfeift und ein formvollendetes Videospielmeisterwerk sucht, ist sofort begeistert. Ein kleines Geschenk für Namco-Fans rundet den Titel ab: Auf einer beigelegten, zweiten CD spielt Ihr die "Time Trial"-Rennen des Ur-"Ridge Racer" – wahlweise in der Originaltechnik von '94 oder als grafisch aufgepepptes Remake mit 60 Bildern pro Sekunde! *wi*



91%

NAMCO
SYSTEM
PLAYSTATION
BRD-RELEASE
APRIL

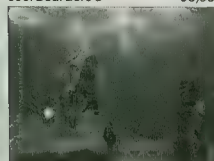
Audiovisueller Höhepunkt der weltbesten Rennspielserie: Nur wenige Mini-Mankos trüben den Glanz des Luxus-Racers.



PlayStation

DUAL SHOCK™

Grundgerät D.S. Pad	239,00
fragen Sie nach unseren Bundles	
Jordan Lenkrad	149,95
Memory Cards	ab 19,95
Scorpion Light Gun	79,95
Xploder Cheat Modul	89,95
A Bugs Life	99,95
Akuji the Heartless	99,95
Blaze & Blade	99,95
Box Champions	99,95
Breath of Fire 3 S.E.	109,95
Bust a Move 4	79,95
Cool Boarders 3	99,95



Crash Bandicoot 3	99,95
Devil Dice	99,95
Fifa Soccer 99	99,95
Global Domination	99,95
Granstream Saga	99,95
Mega Man Legends	99,95

METAL GEAR

Ab sofort können Sie vorbestellen. Verpassen Sie nicht dieses Highlight!!!

DM 99,95
Ab März 1999

Nascar 99	99,95
NHL Hockey 99	99,95
Oddworld Abe's Exodous	99,95
Premier Manager 99	89,95
Racing Slim 2	99,95
Soul Blade Platinum	49,95
Spyro the Dragon	89,95
Tiger Woods	99,95
Toca Touring Car 2	99,95
Tomb Raider 3	99,95
Tunguska	99,95
Wild Arms	99,95
X-Files	99,95
Weitere Titel und Zubehör	
erfragen Sie bitte telefonisch	

NEO GEO Pocket

Grundgerät 145,00
in 8 verschiedenen Farben

Baseball Stars	89,90
Cup 98	89,95
King of Fighters R1	99,95
Pocket Tennis	89,95
Puzzle	89,95

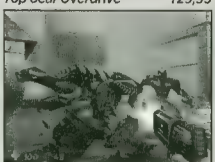
Weitere Titel und Zubehör
erfragen Sie bitte telefonisch



Grundgerät Mario Pak	239,00
Controller (6 Farben)	59,95
4MB Memory Expansion	69,95
1080° Snowboarding	99,95
All Star Tennis	119,95
Extreme G2	129,95
Fifa Soccer 99	134,95
F-Zero X	99,95
Glover	99,95
Joost X	129,95
Nascar 99	119,95
NBA Jam 99	129,95
NFL Quarterback 99	129,95
NHL Breakaway 99	129,95
NHL Hockey 99	124,95



Rogue Squadron	129,95
Space Station S.V.	109,95
Superman	129,95
Top Gear Overdrive	129,95



Turok 2	99,95
Turok 2 - uncut -	119,95
Twisted Edge	119,95
V-Rally 98 C.E.	129,95
WipeOut 64	129,95
WCW vs. NWO Revenge	139,95
Zelda - Ocarina o. Time	119,95
Weitere Titel und Zubehör	
erfragen Sie bitte telefonisch	

Merchandise

Original Z-Superstar T-Shirt 69,95
Baseballcap play 39,95
Kaffeebecher weiß 19,95
Armbanduhr Metall 69,95
Armbanduhr Kunststoff 49,95
Tasche 79,95
Tasche 29,95

Poster Final Fantasy
verschiedene Motive 10,00

Achtung!!! Wir versteigern Ende
Januar unsere 1,70m große Lara
Croft Statue. Gebote reichen Sie
bitte schriftlich ein. Der
Rechtsweg ist ausgeschlossen!



Grundgerät jp	Tagespreis
Controller	89,95
VMS Memory Card	79,95
Arcade Joyboard	199,95



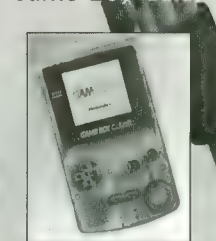
Blue Stinger	169,95
Evolution	169,95
F1-Monaco G.P.	169,95
Celst Force	169,95
Godzilla Generations	169,95
Incoming	169,95
July (RPG)	169,95
King of Fighters 98	169,95
Pen Pen Triathlon	169,95
Sega Rally 2	169,95



Sonic Adventure	169,95
Virtua Fighter 3tb	169,95

GAME BOY COLOR

Game Boy Color



Grundgerät	149,00
Conkers Pocket Tails	69,95
Game & Watch Gallery	49,95
Harvest Moon	69,95
NBA Jam 99	69,95
Pocket Bomberman	49,95
Quest for Camelot	69,95
Tetriz Deluxe	49,95
Turok II	69,95
Zelda - Links Awakening	69,95
Weitere Titel und Zubehör	
erfragen Sie bitte telefonisch	

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2
50668 Köln
Montag bis Freitag
10:00 - 19:00 Uhr
Fon: 0221-1607111
Fax: 0221-1607179
www.arjay-games.de
info@arjay-games.de

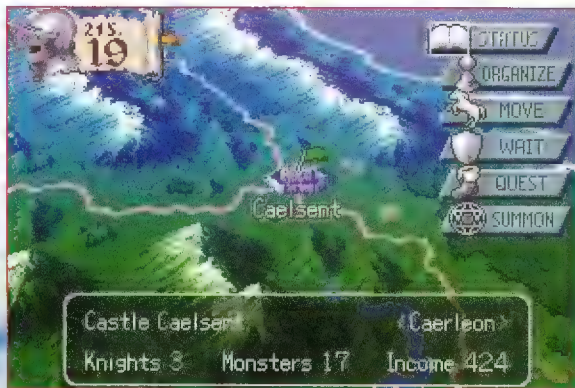
Alle Sendungen werden im Sicherheitskarton verschickt.
Bestellen unter 0221-1607111. Versandkostenfrei!

- Sony Playstation
 - Nintendo 64
 - Sega Dreamcast
 - Game Boy Color
 - NEO GEO Pocket
 - Digital Video Disk
 - Merchandise
- Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten:
- EUROCARD
MasterCard
VISA

JUMP'N'RUN

Besuchen Sie auch unseren
Laden am Ebertplatz 2 in Köln

0221-1607111



In der Oberwelt verteilt Ihr eure Monstergruppen auf gefährdete Burgen, rekrutiert neue Monster und plant hinterhältige Überfälle.

Brigandine

PS Auf "Kartia" folgt die nächste Schlachtsimulationen aus dem Hause Atlus: In "Brigandine" heiratet Ihr Euch in eines von fünf mittelalterlichen Königshäusern ein und eifert mit anderen um den imperiellen Thron. Eure Monster-Truppen rekrutiert Ihr mittels der Beschwörungsenergie Mana, die Eure Untertanen nach jeder Spielrunde produzieren. Jede Einheit umfasst bis zu fünf Mann und benötigt einen erfahrenen Gruppenführer: Geeignete Magier, Elfen und anderen Schlüsselfiguren lernt Ihr durch Zufall kennen und bindet sie durch Allianzen eng an Euch. Wie in "Final Fantasy Tactics" sammeln Eure Schützlinge im Kampf Erfahrung, um neue Berufe zu erlernen und ihre Fähigkeiten zu erweitern. Die Bitmap-Oberwelt ist in Ländereien aufgeteilt, die Ihr durch einen Angriff auf die zentrale Burg einnehmt: Ihr besetzt eure Grenzgebiete und überfällt schlecht bewachte Burgen. Zieht Ihr gegen eine feindliche Burg, stellen beide Kontrahenten drei Monstergruppen, die auf einem Hexagonfeld den Kampf nach bewährten Strategiespielregeln austragen: Schön der Reihe nach darf jeder Drache und Ritter ein paar Felder marschieren und zu einem Zauberspruch (z.B. Eisregen), Special (Giftstrahl) oder einer Attacke mit der Waffe ansetzen. Eure Hiebe verfolgt Ihr anschließend in moderner

Polygonoptik. Dabei sollten Eure Kämpfer immer in der Nähe des Gruppenführers bleiben, um seinen Kommandos (z.B. kollektive Flucht) zu folgen. "Brigandine" ist ein oberflächliches Strategiespiel: Im Kampf existieren keine taktisch wichtigen Örtlichkeiten (wie Festungen oder Brücken), die Berufsspezifischen Fähigkeiten Eurer Schützlinge lassen sich nicht zu einer ausgewogenen Persönlichkeit mischen. Hinzu kommt die unspektakuläre Präsentation: Die Oberweltkarte endet im Nichts, Zwischenanimationen sind nicht vorhanden. Die für ein Fantasy-Spiel wichtigen Story-Sequenzen beschränken sich auf lieblos eingelebte Textfenster. Egal, mit welchem Königshaus Ihr "Brigandine" spielt, neue Optiken bekommt Ihr nicht zu Gesicht: Am Spielverlauf ändern sich lediglich die Textfenster. *oe*



Jetzt kommt's knüppelick: Die Hiebe Eurer Schützlinge verfolgt Ihr in dynamischer 3D-Perspektive.



Das Schlachtfeld: Weiße Felder markieren eure Reichweite, blaue kennzeichnen die Befehlsgewalt des Gruppenführers.



Bewegt sich die Hand, findet Ihr ein wählbares Objekt. Über den Lautsprecher hört Ihr Babs' geistreiche Tips.

Tiny Toon Adventures

PS Die "Tiny Toons" auf Märchentrip: Plucky Duck und Buster Bunny machen sich bei "Tiny Toon Adventures: The Great Beanstalk" auf den Weg, dem Riesen am Gipfel der Bohnenstange drei Schätze zu mopsen. Um sein Schloß zu betreten, sucht Ihr in acht Welten nach Schlüsselteilen. Auf der Bohnenstange lauft Ihr durch seitliche Abschnitte und besucht die verschiedenen Dimensionen. Jede besteht aus einem Standbild mit vielen anklickbaren Objekten oder Türen: Untersucht Ihr sie, geben sie entweder einen flotten Toon-Spruch von sich, oder es wird eine Animation abgespielt. Findet Ihr den richtigen Gegenstand, bekommt Ihr ein Schlüsselstück, und die gute Fee Babs verrät Euch, wo das nächste versteckt ist.

Grafisch und akustisch ist die Toon-Atmosphäre hervorragend getroffen, das Spiel selbst jedoch eine Katastrophe: Die kurzen Hüpfsequenzen sind träge und so langweilig, daß sie nur noch von den Klickszenarien übertrufen werden: Stupidos Durchprobieren aller Objekte bringt Euch schneller voran als die gezielte Suche. Tiefpunkt neben dem banalen Treiben auf der Mattscheibe ist die Länge des Spiels: Nach 20 Minuten seid Ihr bereits beim Abspann angelangt! Selbst beinhalten "Tiny Toons"-Fans machen einen großen Bogen um diese CD voll gnadenlosem Software-Trash. *us*



NIPPON NEWS

SOUNDTRACKS

BEAT MANIA	79,- DM
BRAVE FENCER	89,- DM
BIOHAZARD 1	69,- DM
BIOHAZARD 2	69,- DM
BIOHAZARD SYMPHONIE	79,- DM
CASTLEVANIA	69,- DM
CASTLEVANIA COMPILATION 1	79,- DM
CASTLEVANIA COMPILATION 2	79,- DM
CLOCK TOWER 2	69,- DM
DRACULA X	69,- DM
DRAGON QUEST 3/4/5	JE 79,- DM
FINAL FANTASY 2/3/4/5/6	JE 79,- DM
FINAL FANTASY 7	99,- DM
FINAL FANTASY TACTICS	89,- DM
FINAL FANTASY PRAY	69,- DM
FINAL FANTASY SYMPHONIE	89,- DM
GRADIUS REMIX	69,- DM
GRADIUS 3	79,- DM
GRAH TOURISMO	69,- DM
GRAH TOURISMO ROCK	79,- DM
ORGE BATTLE	69,- DM
PARASITE EVE	79,- DM
PARASITE EVE REMIX	79,- DM
PERFECT SERIATION	69,- DM
SHINING FORCE 2	69,- DM
SAGA FRONTIERS	69,- DM
SEGA TOURING CAR	69,- DM
STREET FIGHTER 2	69,- DM
STREET FIGHTER 3	69,- DM
STREET FIGHTER MIX	69,- DM
STREET FIGHTER EX	69,- DM
STREET FIGHTER ZERO	69,- DM
TEKKEN 3	69,- DM
TEKKEN 3 TECHNIQ MIX	69,- DM
THUNDER FORCE 3/4/5	JE 79,- DM
THUNDERFORCE BEST OF	89,- DM
VIRTUAL FIGHTER NEO RISING	69,- DM
VIRTUAL FIGHTER 2	69,- DM
VAMPIRE HUNTER	69,- DM
VAMPIRE	69,- DM
XEVIOUS	69,- DM
WAVE RACE 64	39,- DM
WORLD HEROES 2	49,- DM

SATURN JAPAN GAMES

ASTAL	49,- DM
BLASTING TOURNADO	49,- DM
CHRISTMAS NIGHTS	19,- DM
CAOS CONTROL	69,- DM
DEAD OR ALIVE	69,- DM
DRAGON FORCE	59,- DM
DARUS GARDEH	69,- DM
ENEMY ZERO	69,- DM
TOSHIDEI	29,- DM
GRAINDREAD	59,- DM
GOKENMUYO	79,- DM
FATAL FURY 3	69,- DM
FIGHTING VIBERS	29,- DM
FIGHTERS MEGAMIX	19,- DM
FIST	59,- DM
FIND LOVE 2	59,- DM
GAMEWARE 5	49,- DM
GOTRA	49,- DM
COTRA 2	59,- DM
GEKIRIDAN	69,- DM
GREATEST HIT	19,- DM
HARDBEST SCRAMBLE	59,- DM
HYPHER REVERBION	59,- DM
LAST BROTHER	79,- DM
MADICAL HOPPERS	29,- DM
NEON GENESIS	39,- DM
PUZZLE BOBBLE 3	59,- DM
FENCER DRAGON 2	59,- DM
QUOVIDIS	69,- DM
RIGHTEOUS SAGA 2	59,- DM
SHINING VISION	29,- DM
SHINING HOU ARC	59,- DM
STRAHL	59,- DM
SONIC R	69,- DM
SONIC JAM	79,- DM
SATURN BOMBERMAN	49,- DM
BOMBERMAN FIGHT	39,- DM
SNOWBOARD TRX	79,- DM
STEELDOM	69,- DM
SEGA TOURING CAR	69,- DM
VIRTUAL FIGHTER	10,- DM
VIRTUAL FIGHTER 2	49,- DM
X-MEN	69,- DM
WORLD ADVANCED	69,- DM
WILLY WOMBERT	29,- DM
WRESTLEMANIA	29,- DM

PC ENGINE / NEO GEO CD

ART OF FIGHTING (PCE-CD)	39,- DM
BASEBALL 91 (PCE)	39,- DM
BAUSTICS (PCE)	39,- DM
FORMATION SOCCER (PCE)	39,- DM
FIRE PRO WRESTLING (PCE)	49,- DM
FINAL SOLDIER (PCE)	49,- DM
GREATEST ELEVEN (PCE)	49,- DM
ROAD SPIRITS (PCE-CD)	39,- DM
KIAX (PCE)	39,- DM
POWER LEAGUE 3 (PCE)	49,- DM
STREET FIGHTER 2 (PCE)	49,- DM
SAMURAI SPIRITS (NEO CD)	39,- DM
FATAL FURY 3 (NEO CD)	49,- DM
USW.	

NEO GEO POCKET

NEO GEO POCKET	149,- DM
LINKKABEL	39,- DM
KING OF FIGHTERS R1	89,- DM
POCKET TENNIS	79,- DM
POCKET SOCCER	79,- DM

PSX PAL

TOCA 2	89,- DM
FIFA 99	89,- DM
ROGUE TRIP	89,- DM
BLAZE + BLADE	99,- DM
RIVAL SCHOOLS	89,- DM
B-MOVIE	89,- DM
POCKET FIGHTER	89,- DM
FIFA 98	99,- DM
APOCALYPSE	89,- DM
C.C. GEGENSCHLAG	89,- DM
OLDWORLD 2	89,- DM
TENCHU	89,- DM
PSYBAX	85,- DM
CRASH BANDICOOT 3	89,- DM
ZONE RAIDERS	95,- DM
SPYRO THE DRAGON	89,- DM
SMALL SOLDIERS	89,- DM
COLONY WARS 2	85,- DM

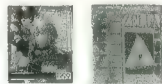
NINTENDO 64 PAL

ZELDA	109,- DM
F-ZERO X	99,- DM
GT 64	110,- DM
TIROK 2	110,- DM
EXTREM G2	110,- DM
TOP GEAR OVERDRIVE	119,- DM

ZUBEHÖR

MOUSE (PSX)	55,- DM
MEMO CARD SONY	29,- DM
SCORPION GUN	69,- DM
DUAL SHOCK	55,- DM
X-FLODER	85,- DM
RGB KABEL	25,- DM
GLOVE	130,- DM
LINK KABEL	15,- DM
ANTENNEN KABEL	29,- DM
PSX UMBAU CHIPS AB 50	5,- DM

KALENDER 99



BIOHAZARD 2
BRAVE FENCER
ZELDA

EXQUISITE

FINAL FANTASY 8 BILD AUF 200 LIMIERT	950,- DM
FINAL FANTASY 8 SILBER KETTE	499,- DM
FINAL FANTASY 8 POSTER 1000 LIMIERT	99,- DM
FINAL FANTASY 8 ZIPPO 200 LIMIERT	499,- DM
FINAL FANTASY 8 SILBER RING 300 L	250,- DM
FINAL FANTASY 8 FIGUR AUF MOTORAD	
AUF 50 LIMIERT	1200,- DM
METAL GEAR SOLIDE ZIPPO 1000 LIMIERT	250,- DM

MERCHANDISE

FINAL FANTASY 8 POSTER WEUWER AUF 1000 LIMIERT	99,- DM
BIOHAZARD 1 + 2 TRADING CARDS 63 STÜCK + METALL STICKER	99,- DM
BIOHAZARD G - VIRUS SCHLÜSSEL ANHÄNGER STRENG LIMIERT	89,- DM
FINAL FANTASY 8 NAME CASE AUF 2000 LIMIERT	89,- DM

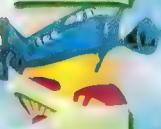
PSX UMBAUCHIP LIEFERBAR

02381 / 430703
02381 / 163286

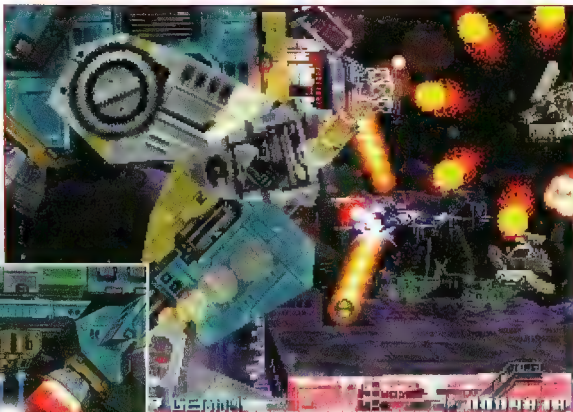
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

NOVEMBER

DEZEMBER



DEZEMBER

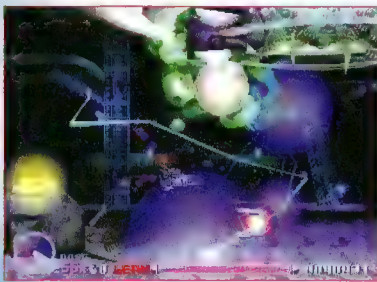


Mega-Mech statt Riesenraumschiff: In Level 3 kämpft Ihr gegen einen Roboter, dem Ihr u.a. zwischen die Beine fliegt (links).

R-Type Delta

RS Mit "R-Type 3" auf dem Super NES (MANIAC 1/94) verabschiedete sich Irem – zum Entsetzen der Fans schloß die japanische Firma kurz darauf ihre

unterscheiden sich durch ihre Bewaffnung, die "R-Type"-typisch durch Sammeln freigeschossener Container ausgerüstet wird. Neben Raketen und kleinen Begleitern oben und unten, spielt der



Die Playstation im Rausch der Effekte: Sowohl optisch als auch akustisch ist "R-Type Delta" atemberaubend.



Feuerfinger: Jedes der drei Delta-Raumschiffe verläßt sich auf andere Waffensysteme.

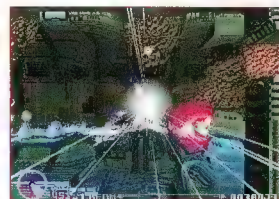
Tore. Doch ein, zwei Jahre später gründete sich der Traditionshersteller neu, um mit einem Playstation-exklusiven "R-Type Delta" das Shooter-Genre neu zu definieren. Jetzt endlich liegt die Ballerückkehr vor – ein Horizontalscroller mit zahlreichen vertikalen Intermezzi und Polygon-Feinden à la "Einhänder". Neben dem klassischen R9-Raumer stehen bei "R-Type Delta" zwei alternative Kampfschiffe im Hangar. Die Vehikel

Hauptsatellit in "R-Type" die tragende Rolle: Der glühende Stahlball kann nach Belieben an- und abgekoppelt werden und verhält sich selbständig in der Achillesverse Eures Feindes. Zweiter R-Type-Standard ist der Beamschuß. Bleibt auf dem Feuerknopf, und die Energieleiste füllt sich zum Superschuß; wartet Ihr noch länger, wird der grüne Balken lila – ein allesvernichtender Mega-Kracher wartet auf den Abschluß. Den

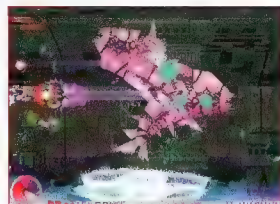
gen Moment unter dem eisernen Stiefel eines Riesen-Mechs hindurchzutauchen. Wer den "Kids"-Schwierigkeitsgrad nicht beachtet, hat einen schwierigen Höllenflug vor sich – Rasanz, Ideenreichtum und zauberhafte Optik belohnen Eure Mühen, auch wenn viele Hindernisse anfangs unüberwindlich scheinen. *ui*



Es geht abwärts: Meist fliegt Ihr von links nach rechts, doch manchmal wechselt das Scrolling auch seine Richtung.



Warped: Neben Beam-Schuß und Mega-Beam besitzt die neue R-Type-Generation eine vernichtende Delta-Waffe.



Fliegende Fische: Auch Wasser, Staub und Partikel werden in "R-Type Delta" hyper-realistisch animiert.

zweistufigen Beam-Schuß kennen Fans seit "R-Type 2" und "Super R-Type". Ganz neu ist dagegen die Delta-Waffe: Durch Feindkontakt füllt sich Euer Satellit mit Energie, leuchtet die Anzeige links unten rot auf, könnt Ihr eine für jeden Raumschiff typische Delta-Waffe zünden – der Raum verbiegt sich im tödlichen Inferno! Diese und andere Effekte machen "R-Type Delta" bereits auf den ersten Blick zum Ballermeilenstein; wer länger dranbleibt, erkennt unter der bombastischen Optik ein Level-Design, das in seiner Präzision an das Ur-"R-

Type" heranreicht. Scheinbar unmögliche Passagen werden mit gutem Gedächtnis, Taktik und präziser Lenktechnik gemeistert; manchmal müßt Ihr mit dem seitlichen Taster auch Gas geben, um im richti-

86%

SPIELSPASS



HERSTELLER
IREM
SYSTEM
PLAYSTATION
BRD.-RELEASE
NICHT BEKANNT

Optisch und spielerisch nahezu
perfektes Ballerpiel mit Wahr-
sinn- und Soundeffekten und guter
Dual-Shock-Unterstützung.

45
12

VIDEOSPIEL-KRITIK

So werten die Experten



MARTIN SPIELT:

1. R-Type Delta
PLAYSTATION
2. Zelda: Ocarina of Time
NINTENDO 64
3. Ridge Racer Type 4
PLAYSTATION

WINNIE SPIELT:

1. Beatmania
PLAYSTATION
2. R-Type Delta
PLAYSTATION
3. Top Gear Overdrive N64



OLLI SPIELT:

1. Virtual Fighter 3tb
DREAMCAST
2. Xenogears
PLAYSTATION
3. Game Boy Wars
COLOUR GAME BOY



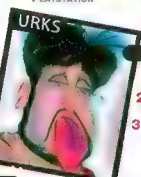
THOMAS SPIELT:

1. Oddworld: Abe's
Exodus PLAYSTATION
2. Beatmania
PLAYSTATION
3. Virtua Fighter 3tb
DREAMCAST



CHRISTIAN SPIELT:

1. R-Type Delta
PLAYSTATION
2. Capcom
Generation 4
PLAYSTATION
3. Asteroids
PLAYSTATION



ULRICH SPIELT:

1. NFL Blitz
NINTENDO 64
2. Zelda: Ocarina of Time
NINTENDO 64
3. Tomb Raider 3
PLAYSTATION

Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nighigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbigem Klotz-kulisse hin- und herruckelt, reicht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehört. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglausprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die

Spielspaß-Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität

der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermottoz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.



Den besten- und am schnellsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It's a MANIAC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.

Test & Kritik

MANIACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur CDs und Module, die uns in einer „finalen“ Fassung vorliegen, alle Spielelemente sowie Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Versionen wandern in den Aktuell- oder News-Titel, wo sie wertneutral vorgestellt werden. Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach

Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuerscheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests“, US- und Japan-Importe werden wiederum im Import-Teil besprochen.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.

Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spielmaus, einem Plugstick, einem Lenkrad oder dem NeoCon gespielt werden.

Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1MBit = 1.024 KBit (8 Bit = 1 Byte)

Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt.

Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder blüht durch Q-Sound-Effekte.

Der Spielstand wird auf Memory Card (bzw. auf Batterie oder als Paßwort) gespeichert.

Dieses Spiel unterstützt ein Rumble-Pak (N64) bzw. ein Dualshock-Joypad (Sony).

Dieses Spiel enthält einen Zwölfspieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.

88%

MANIAC

HERSTELLER
CYBERMEDIA

SYSTEM
XK MAGA

ZIRKA-Preis
5,90 MARK

GRAFIK-SOUND
91% 58%

Nervenzorntendes 3D-Adventure mit überragender Cyber-Optik und kargem Techno-Soundtrack. Hart, aber gut.

Die MANIAC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausfluß wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.

Box Champions

Die Simulation steht bei "Box Champions" im Vordergrund. Leider wirkt sich der konsequente Verzicht auf Spezialeffekte negativ auf das Spielgefühl aus. Bei einem Körpertreffer erfolgt kein Lichtblitz oder eine andere Bestätigung.



Alles auf die Fäuste: Treffer-Effekte würden den Kampf deutlich aufwerten.

dringt ein Upper-cut zum Kopf, hört sich das fast genauso an wie wenn der Schlag in der Deckung hängenbleibt. Das mindert die Freude über gelungene Kombinationen.



Gelungener Cross mit Treffervirkung: Nur in Ausnahmefällen sieht Ihr, wenn ein Schlag ins Schwarze trifft.

Let's get ready to rumble! Nicht nur samstagabends bei RTL, fliegen die Fäuste, dank Electronic Arts und der Playstation wird jeder Tag zum WM-Box-Ereignis.

Ring frei: Schlüpft in die Handschuhe von Leichtgewicht Ray Mancini, setzt mit Jake LaMotta (Mittelgewicht) zum Haken an oder holt Euch als Virgil Hill vom digital verjüngten Muhammad Ali eine Tracht Prügel. Mit drei Gewichtsklassen, knapp 40 historischen und aktuellen Athleten und einem Karriere-Modus



Die lizenzierten Boxer zeigen sich nur im Auswahlmenü in ihrer ganzen Pracht: Unten die Wahl der Arena.

GEWINNEN MIT MANIAC

Champ-Verlosung

In Zusammenarbeit mit Electronic Arts verlost MANIAC ein Box-Shirt, eine Hose und ein Paar Handschuhe (siehe Foto oben) – komplett mit Signatur von Box-Held Lennox Lewis! Beantworte einfach die Frage und schick uns eine Postkarte!

☒ Gegen wieviele "Box Champions" dürft Ihr bei EA Sports digital antreten?

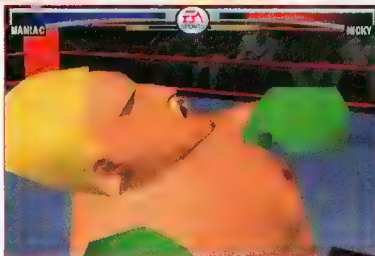
A) Knapp 20 Boxer, darunter Prince of the Ring
B) Über 30 Boxer, darunter Oscar de la Hoya
C) Knapp 40 Boxer, darunter Muhammad Ali

Einwandschluß ist der 12. Februar '90

Sybermedia Verlag
Kontoworts
EA-Champ
Wallbergstr. 11
86415 Mering



Ein Niederschlag von der Hallendecke aus gesehen: Diese Ansicht ist zum Kämpfen unbrauchbar.



Sogar in der unübersichtlichen Ego-Perspektive dürft Ihr loskloppen: Der naïforsche Nicky sammelt Kopftreffer!

betretet Ihr die Welt von Schweiß, Tiefschlag und Nummerngirls.

Tumbe Straßenrowdies indes kommen schon bei der komplexen Pad-Belegung ins Grübeln: Nicht nur, daß alle vier Symboltasten individuelle Schläge auslösen, in Kombination mit den R-Tasten aktiviert Ihr Zusatz-Aktionen wie Tänzeln, unfaire Manöver und Ausfallschläge. Außerdem übersteht Ihr ohne

Klammern und Deckungsarbeit kaum eine Runde – mit den beiden L-Tastern schützt Ihr deshalb abwechselnd Kopf und Oberkörper vor ungestümen Attacken.

Um das Faustfechten richtig zu lernen, wagt Ihr Euch in den unkomplizierten Arcade-Modus, wo Ihr als Ali & Co. jeden beliebigen Boxer fordert. Nach dem Gong heißt's Auge um Auge: In der Nahansicht

wagt Ihr Euch an Euren Gegner und schickt einige Fäuste gegen dessen Kopf. Bei jeder Aktion zuckt eine kleine Leiste unter dem Energiebalken zusammen: Diese Anzeige repräsentiert Eure Schlagkraft, die nach einer ausgiebigen Serie rot blinkt und Euch zu Ruhepausen zwingt. Nur geborenes Fallobst schlägt in dieser Situation weiter: Die Effizienz solcher Aktionen bewegt sich nahe null



Die "Box Champions" sind nicht besonders agil: Meist arten die Kämpfe in einen zähen Schlagabtausch aus. Wichtig für Anfänger: Kräfte sparen!



Szenen einer Karriere: Wir fordern mit dem Leichtgewichtler Kevin Kelley den Champ Evander "The real Deal" Holyfield heraus. Nach spektakulärem Verlauf (Bilder links) verlieren wir und lassen die Wut an Genaro Hernandez aus – mit Erfolg (rechts).



Da gibt's noch viel zu tun im Meringer Gym: Unser Rookie Mister Fists handelt sich Platz für Platz nach oben.



Mit einem Profi wie "Sugar" Ray Leonard sammelt Ihr Siege in Serie: Im Arcade-Modus dürfen Schwergewichtler auch Boxer leichterer Klassen ausknocken.

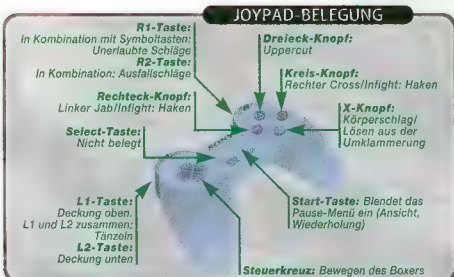
und erlaubt dem Gegner verheerende Konter. Per Pad zieht Ihr Euch deshalb zurück oder umtänzelt den Gegner – nehmt dabei aber die Fäuste hoch! Hat sich die Schlagkraft wieder normalisiert, geht Ihr erneut auf Konfrontationskurs, doch dieses Mal seid Ihr bedächtiger: Nur bei Unachtsamkeit des Gegners reagiert Ihr mit einzelnen, gezielten Manövern. Jabs kontiert Ihr mit Geraden zum Kopf, bei hoher Deckung nehmt Ihr dem Gegner durch Leberhaken die Luft. Schrupft die Energieleiste zur Hälfte, ist ein Niederschlag in Reichweite: Abhängig von Entfernung, Schlagkraft und Verfassung schaffen rabiate Sportler schon nach der dritten Runde den KO. Knallt Ihr dagegen auf die Bretter, hämmert Ihr auf die X-Taste, um den benommenen Boxer aufstehen zu lassen – im Pause-Menü dürft Ihr die fatale Aktion nochmals in Zeitlupe studieren. Bei aus-

geglichenem Kräfteverhältnis ziehen sich die Fights allerdings meist in die Länge: In den Ringpausen regenerieren sich Energie und Schlagstärke, eine Statistik zeigt Euch die Bilanz beider Kontrahenten. Habt Ihr genug von den Profs gelernt, startet Ihr die eigene Karriere. Erst legt Ihr Körpergröße, Aussehen und Konstitution des zukünftigen Champs fest. Nach einer Runde Training an Sandsack (Kraft) oder Punching Ball (Agilität) rollt Ihr die Rangliste von hinten auf: Jeder Fight bringt Euch eine Position weiter an den Gürtel, Niederlagen

dagegen berechtigen Euch zur umgehenden Revanche. Mit steigender Erfahrung wachsen auch Eure Fähigkeiten: Nur austrierte Athleten schaffen es in die Weltspitze! *ch*

Die EA-Champions gleichen ihren teils prominenten Vorbildern und teilen ihr üppiges Schlagrepertoire mit pixelfreiem Modellkörper aus. Seid Ihr mit dem ungewöhnlich taktischen Grundkonzept vertraut, wird's spannend im Ring – anfangs verausgabt Ihr Euch in Manövern-Geradenen, doch schon bald merkt Ihr, daß Euch sowas nur schwächt. Das Problem an diesem "Main Event" ist der lahme Spielablauf, der die Dynamik des Sports unterschlägt: Taktiken ist eine feine Sache, doch schnelles Tänzeln und aggressive Verzweiflungsattacken sind selbst den agilen Leichtgewichtlern nicht vergönnt. Zu oft werdet Ihr im Eck festgenagelt – die träge Spielmechanik führt stur jede Animation zu Ende, auch wenn Ihr aus der Gefahrenzone flüchten wollt. Fazit: Eine intelligente, aber letztlich beschränkte Simulation ohne FX.

CHRISTIAN BLENDL



Nicht immer sehen die Animationen TV-gerecht aus: Hier eine sonderbare Attacke von "Blue Stinger" MANIAC.

Der Karriere-Modus leidet unter Schwächen beim Design der Boxer und unzureichenden



Unspektakuläre Boxer-Retorte: Paradiesvögel sind Fehlentwürfe!

den Trainingsmöglichkeiten. Sowohl die Größe als auch das Aussehen der Athleten lassen sich nur grob einstellen, witzige Kreationen wie beim Wrestling-Spektakel "WWF Warzone" sind nicht erlaubt. Dumm, daß sich



Das höchste der Gefühle: Färbt dem Newcomer die Haare gelb und verpaßt ihm ein buntes Outfit.

EA-Boxer nur zwischen zwei Trainingsmöglichkeiten (Sandsack und Punchballs) entscheiden dürfen – die Designer sollten mal in ein echtes Box-Gym gehen und dort recherchieren!

**DEK DEUTSCHE
VERSANDSPEZIALIST**



THEO KRANZ VERSAND

Laden
74032 Passau
Bahnhofstraße 28

Laden
97070 Würzburg
Johannispromenade 11

NUR LADEN, KEIN VERSAND
Ihr Theo Kranz
Partner im Ruhrgebiet!

Im Brickcenter
44135 Dortmund

Stiftungshändler
J&I Games
Kellerreigasse
97616 Bad Neuenahr



239,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN 19,95
CONTROL PAD ORIG. IVER. FARBEN 29,95
CONT. PAD DUAL SHOCK ORIG. 39,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK 39,95
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG 19,95
(FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)
ORIG. SONY 4-CD CASE 29,95
PLAYSTATION 1-SCHUTZHAUBE 9,95
ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT 29,95
GAMEMASTER-SCHUMMELMODUL 84,95
CHEATMASTER-BLAZE (JAN) 29,95
EQUALIZER-SCHUMMELMODUL 69,95
X-PROTECTOR 2.0-CHEATKARTRIDGE 84,95
X-PROTECTOR PROFESSIONAL (JAN) 124,95
RGB-KABEL (G-CON, AV-ANSCHL.) 19,95
LENKRAD JORDAN GP (INKL. PD.) 129,95
LENKRAD RUMBLE FORCE WHEEL 149,95
JOYSTICK DOMINATOR 69,95
PISTOLE ERASER (G-CON KOMP.) 69,95
PISTOLE ERASER (G-CON KOMP.) 69,95



METAL GEAR SOLID (PS) (FEB) 99,95



SCHELL, SCHELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15:30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SODGAR PORTOFREI! NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI! BESTELL-ANNAHME BIS 20:00 UHR. FÜR DEN FALL, WENN SIE UNSERE KOSTENLOSE MAGAZIN MIT BRISANTESEN (3 SEITEN MIT FRANKREICH- UND DEUTSCHEN ADRESSEN UND KONTAKTNUMMERN) MITBESTELLEN WÜNSCHEN, SIND SIE FREI!

Constructer (PS) 89,95	Blitzkrieger (PS) 89,95	Real School (PS) 79,95
Apocalypse (PS) 89,95	N-Men on Street (PS) 84,95	F-Zero X (N64) 89,95
Cherry Drive 2 (PS) 89,95	Wild Arms (JAN) 79,95	Psychonaut (PS) 89,95
Earthworm Jim 3D (N64) 89,95	Birth of Eve 2 (PS) 89,95	Hercules Plat (PS) 49,95
FIFA '99 (PS) 89,95	Scars (N64) 109,95 (PS) 79,95	Upper Rumble Radio (N64) 79,95
Mickey's Adv. Plat. (PS) 49,95	Gran Turismo (PS) 89,95	Box Champions (PS) 89,95

CHC Gegenangriff (PS) 89,95	Wipeout (N64) 129,95	Y-Judy (N64) 89,95 (PS) 49,95
All Time 10 (PS) 89,95 (N64) 89,95	Wild Arms Special (PS) 79,95	Super Pocket Fighter (PS) 79,95
Formel 1 '98 (PS) 89,95	Wipeout 2 (N64) 129,95	Wipeout Impossible (N64) 89,95

SPACE BEAMER - Der Hit aus den USA
Strahlung absolut ungefährlich dank spez. Infrarot-Technik
SPACE BASIC SET (1 LASER, 1 WESTE) 59,95
SPACE ROBO SET (1 LASER, 1 ROBO) 79,95
SPACE TEAM SET (2 LASER, 2 WESTEN) 99,95



MEM. CARD 15 BL.-ORIG. IVER. F88.1	29,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS 12 IN 1 144,95	
MEMORY CARD 60 BLOCKS 14 IN 1 144,95	
MEMORY CARD 120 BLOCKS	44,95
360	54,95
3TH FLEMENT	89,95
ABE'S EXODIUM (ODDWOORLD 2)	89,95
ACM 1918 (FEB)	89,95
ACTUA GOLF 3	79,95
ACTUA NHL HOCKEY '99 (JAN)	79,95
ACTUA SOCCER 3 (OIL, BIERHOFF)	79,95
AKUJI THE HEARTLESS (JAN)	99,95
ALL STAR TENNIS '99	89,95
ALUNDRA	89,95
APOCALYPSE	89,95
ASSAULT	69,95
ASTERIX (FEB)	89,95
ASTERIIDS 3D	84,95
ATLANTIS	89,95
AZURE DREAMS	89,95
BATHMAN UND ROBIN	84,95
BIG AIR (JAN)	89,95
BIG BREAKS	79,95
BLAST RADIUS	89,95
BLASTO	79,95
BLAZE 'N' BLADE	59,95
B-MOVIE	89,95



CRASH BANDICOOT 3 (PS) 89,95

BOMBERMAN WORLD	79,95
BOX CHAMPIONS	89,95
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED.	109,95
BREATH OF FIRE 3	89,95
BRUNSWICK BOWLING	79,95
BUST A MOVE 4 (FEB)	89,95
C3 RACING	84,95
CAR COMBAT GAME	89,95
CRITICUS	89,95
CHARITY PACK - SPIELESAMMLUNG	79,95
COLIN MCGRAE RALLY	89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE	89,95
COMMAND & CONQUER 2	89,95
COM-X CON 2: GEGENSCHLAG	89,95
CONSTITUTOR	89,95
COOL BOARDERS 3	89,95



TOMB RAIDER 3 (PS) 89,95

CRASH BANDICOOT 3	89,95
CRIME KILLER	79,95
DEVIL DICE (JAN)	89,95
DIABLO	89,95
DODGEM ARENA	84,95

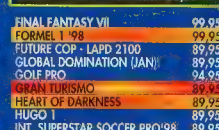


Cool Boarders 3 89,95

Wipeout (N64) 129,95	Wipeout 2 (N64) 129,95
Wipeout 2 (N64) 129,95	Wipeout Impossible (N64) 89,95



Earthworm Jim 3D (FEB) 89,95



AKUJI THE HEARTLESS (JAN) 99,95

FINAL FANTASY VII	99,95
FORMEL 1 '98	99,95
FUTURE COP - LAPD 2100	89,95
GLOBAL DOMINATION (JAN)	89,95
GOLF PRO	94,95
GRAN TURISMO	89,95
HEART OF DARKNESS	89,95
HUGO I	89,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98	89,95
KENSAI SACKED FIST (JAN)	89,95
KNOX (JAN)	89,95

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

09 31 / 35 45 222

www.dek.de/kranz



X Games Pro Boarder

Lords of the Boards

privat: In kurzen Profilen lest ihr über Hobbies und Vorlieben der Stars, die natürlich ihre eigenen



Bretter im Gepäck haben. Freaks



Vor dem Rennen wählt ihr Sportler und Board (Freestyle, Freeride, Pipe, Allround).

freuen sich zusätzlich über spektakuläre Szenen aus Extreme-Sport-Videos.



Der gitarrenlastige Soundtrack (von Foo Fighters, Lunatic Calm u.a.) heizt Euch so richtig ein – ein Fest für die Boarder-Gemeinde.



Nur fliegen ist schöner: Haltet während des Sprungs die Schuirtaste gedrückt, und Euer "Pro Boarder" dreht sich noch schneller. Die Landung wird dann allerdings zum Problem...

DS Hauseigene Konkurrenz: Sony hat ein Herz für Brett-Fans mit Playstation-Bindung und bringt nach „Cool Boarders 3“ einen weiteren Schneebrett-Titel in verschnittene Läden. In „X Games Pro Boarder“ meist ihr Euch mit acht Größen der Snowboardszene – u.a. wirbeln Daniel Franck, Tina Basich und der fünffache Weltmeister Terje Haakonsen durch die Lüfte.

"Pro Boarder" setzt den Schwerpunkt auf Trickwettbewerbe – in sieben der neun Disziplinen geht's um Punkte. Neben Halfpipe, Abfahrtsstrecke oder Hindernisparcours packt ihr Euer Board u.a. auch in einem Schanzestation unter Flutlicht aus. In jedem Wettbewerb geht ihr zusammen mit zwei CPU-Gegnern

auf die Piste. Zu Beginn läßt man Euch nur bei fünf Einzel-Bewerben an den Start; habt ihr alle gewonnen, wird der "Circuit"-Modus freigeschaltet. Hier zeigen die Schnee-VIPs ihr wahres Können; nur wenn ihr alle Disziplinen am Stück besteht, wartet neben drei weiteren Wettbewerben auch die "Superpipe". Strengt Euch an: Nach drei mißlungenen Versuchen fliegt ihr aus der Meisterschaft.

Punkte erhaltet ihr in den Trickdisziplinen für jeden gelandeten Sprung mit mindestens einer 180°-Drehung ("Flip") oder eine kurze Fahrt über ein Hindernis. Erfolgreicher seid ihr, wenn ihr die Drehung mit einer Griffvariation ("Grab") kombiniert. Um Anfänger und Profis gleichermaßen zu fordern, gibt's zwei

Volles Programm: Das Drumherum von "Pro Boarder" vermittelt cooles Snowboard-Ambiente, neun abwechslungsreiche Disziplinen sorgen für langanhaltenden Spielspaß. Auch Snowboard-Neulinge legen dank einsteigerfreundlicher Steuerung sofort attraktive Sprünge hin, Freaks freuen sich über die komplexe "Profi"-Variante. Während Trick-Fans also voll auf ihre Kosten kommen, geben die Rennwettbewerbe nicht ganz soviel her: Mäßige Geschwindigkeit und später Bildaufbau nerven hier besonders. Zu zweit leidet durch die vertikale Bildteilung auch die Übersicht, ein horizontaler Spaltscreen wäre besser gewesen. Leider spielt Glück bei "Pro Boarder" eine Rolle: Einmal gewinnt ihr mit 4.000 Punkten, ein anderes Mal werdet ihr mit 5.000 Punkten nur Dritter. Und wo ist der Zweispieler-Meisterschaftsmodus?

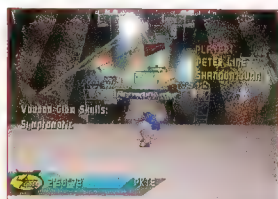
THOMAS SZEDLAK



Augen auf beim Abfahrtslauf: Milcht die gelben Wegmarkierungen – Abkürzungen sind der Schlüssel zum Sieg!



Gewußt wie: Auf der "Slope Style"-Strecke nutzt ihr Baumstämme und Halteselle als Sprungbrett.



Im Stadion saust ihr eine steile Schanze hinab und springt meterweit in die Höhe. Nur Euer bester Versuch zählt.



Wer springt am schönsten im ganzen Land: Zu zweit sportt ihr Euch gegenseitig zu gewagteren Sprüngen an.

Steuerungsvarianten: Unter "Amateur" sind drei Tasten bereits mit Grabs belegt, für Flips drückt ihr Steuerkreuz oder Analog-Stick einfach in die gewünschte Richtung. Die Profi-Steuerung ist kniffliger. Ihr weist Euren Boarder schon in der Sprungvorbereitung an, wie oft er sich in welche Richtung drehen soll und steuert während des Sprungs seine Hände. Um die korrekte Landung müßt ihr Euch dann auch noch kümmern. Mit einem spektakulären Spezialtrick, den jeder Profi-Boarder drauf hat, ergattert ihr besonders viele Punkte und verleitet die frierenden Zuschauer zu lauten Beifallsstürmen.

Im Zweispieler-Modus tretet ihr auch bei Trickwettbewerben an, eine Meisterschafts-Variante für Duelle mit Eurem Kumpel gibt's bei "Pro Boarder" allerdings nicht. ts

70%

HERSTELLER

SONY

SYSTEM

PLAYSTATION

ZURKAPPREIS

100 MARK

GRAFIK SOUND

67% 75%

Trickreiches Snowboard-Vergnügen mit neun Disziplinen, toller Steuerung, aber auch grafischen und spielerischen Schwächen.

NHL Breakaway 99



Dank Direktpaß-System hebt Ihr mit überraschenden Spielzügen die gegnerische Abwehr aus.



Während den Vorgänger auch Playstation-Sportler spielten, erscheint das neue "NHL Breakaway 99" exklusiv fürs N64. Sony-Cracks werden's überleben, denn spielerisch und grafisch hat sich "Breakaway" im letzten Jahr kaum verändert.

Auch diesmal scheucht Ihr in schickem Highres-3D aktuelle NHL-Teams durch Freundschaftsspiele oder eine ganze Saison bzw. vertretet Eure Landesfarben

in einem internationalen Playoff-Turnier. Im spannenden Saison-Modus investiert Ihr Eure Moneten vor dem ersten Match in talentierte Spieler oder bis zu vier Co-Trainer. Letztere verschaffen Euren Mannen mehr Kondition und Spritzigkeit oder verbessern Euer Powerplay-Spiel. Ihr selbst kümmert Euch um die Zusammensetzung der einzelnen Reihen, sowie

Angriffs- und Abwehr-Strategie. Auf dem Eis beherrschen Eure Cracks nur das Standard-Repertoire, Spezialbewegungen wie in EAs "NHL 99" haben sie nicht drauf. Euren Goalie steuert Ihr auf Wunsch auch selbst.

Optionen gibt's reichlich: Ihr ändert u.a. Spielgeschwindigkeit, Schwierigkeitsgrad und Torwartniveau, kümmert Euch um's Regelwerk oder aktiviert optische Hilfen, um die Puckbewegung besser zu verfolgen. Auf einen Live-Kommentar müßt Ihr verzichten, Ihr hört nur die Zuschauer und den Hallensprecher. Is

"NHL Breakaway 99" gleicht dem Vorgänger wie ein Ei dem anderen! Die Menüstruktur ist identisch, auch der Sound wurde recycelt. Eure Spieler bewegen sich standardmäßig nun etwas langsamer über's Eis, bei fünf Geschwindigkeitsstufen spielt dies aber keine Rolle. Die wenigen Mängel des Vorgängers sind auch noch da: Die Zuschauer gehen kaum aus sich heraus und unrealistisch viele Schüsse landen am Pfosten statt im Tor. Eine automatische Wiederholung gibt's auch diesmal nicht. Besitzen des Vorgängers sparen sich Ihr Geld, nur "Breakaway"-Neulinge erleben mit dem 99er-Sequel ausgezeichnetes Highres-Eishockey mit intuitiver Steuerung und Management-Part.

THOMAS SZEDLAK



Wenn wütende Spieler aufeinanderandertreffen, fliegen die Fetzen. In Boxer-Manier versetzt Ihr Eurem Widersacher mit Jabs und Aufwärtshaken den K.O.I

SPIELSPASS 86%

HERSTELLER
ACCLAIM

SYSTEM
NINTENDO 64

ZIRKA-Preis
120 MARK

GRAFIK SOUND
79% 62%

Optionsreiches Eishockey mit Highres-Optik, Managerfunktion und toller Steuerung – aber kaum Änderungen zum Vorgänger.



Andere Versionen

Es sind derzeit keine Umsetzungen geplant. Der Vorgänger "NHL Breakaway 98" wurde in MANIAC 3/98 mit 89% bewertet (Abwertung auf 86%).

SPEED SÜCHTIG

WERDE DEUTSCHLANDS Nr. 1



BERLIN, PRO MARKT	11.1	13.1	KURPÜRSTENDAMM 206 - 208
HANNOVER, KAUFHOF	12.1	13.1	ERNST-AUGUST-PLATZ 5
DÜSSELDORF, KAUFHOF	11.1	13.1	AN DER KÖNIGSALLEE 1
FRANKFURT, KAUFHOF	11.1	13.1	ZEIL 116-126; ABT. 610
BERLIN, SATURN	14.1	16.1	ALEXANDERPLATZ 8
RAISDORF, MEDIA MARKT	14.1	16.1	MERGENTHALER STR. 1
KÖLN, SATURN	14.1	16.1	HOHE STRASSE 41
MÜNCHEN, PRO MARKT	14.1	16.1	PASINGER STR. 18
ERZG. ZUR 48	16.1	20.1	WACHSMUTHSTR. 10
HAMBURG, MEDIA MARKT	18.1	20.1	GÄRTNERSTR. 169
KÖLN, SATURN	18.1	20.1	HANSARING 97
STUTTGART, MARO	18.1	20.1	KÖNIGSTR. 16
BAYREUTH, VIDEO JAKOB	21.1	23.1	BINDLACHERSTR. 8
HAMBURG, SCHAULANDT	21.1	23.1	ALTE HOLSTENSTR. 30-32
DUISBURG, MEDIA MARKT	21.1	23.1	AUGUST-BEBEL-PLATZ 20
ULM, MÜLLER-MARKT	21.1	23.1	BLAUTALCENTER/BLAUBEURER STR. 95
MÜNCHEN, SATURN	25.1	27.1	VORDERE LEDERGASSE 30
OLDENBURG, GAMESHOP	28.1	30.1	PYRAMIDE/POSTHAUPTWEG 15
DORTMUND, QYNATEX	28.1	30.1	BRÜCKSTR. 42-44
MÜNCHEN, KARSTADT	28.1	30.1	NEUHAUSER STR. 11



NACHSPANNUNG ERLEBEN

AKCLAIM

www.actclaim.de
www.actclaim.net

Für Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie am besten Ihren Chirurgen oder KFZ-Mechaniker

Test Drive 4x4



Bahn frei: Das Strandvolk auf Hawaii flüchtet sich vor den heranrasenden Trucks in die Wellen.



Mondlandschaft? Auf dem Mojave-Kurs fliegt Ihr nach Sprüngen unrealistisch weit und viel zu hoch.

Off-Road-
Freunde haben
auf der
Playstation kaum
Auswahl: Neben
dem ersten "Test
Drive Off-Road"
gab es auch sonst
nur mittelpärch-
tliche Kandidaten:

Gremlins
"Hardcore 4x4"
war ganz OK (73%
in MANIAC 1/97),
doch der angekün-
digte Nachfolger
mit Splitscreen
und mehr
Strecken wurde
zugunsten von
"One" zurückge-
stellt und ver-
schwand darauf-
hin spurlos.
Psygnosis' "Mon-
ster Trucks" hat
ebenfalls eine be-
wegte Vergan-
genheit: Die PAL-
Version wurde ein
Opfer ständiger
Verschiebungen
und erschien so
spät nach der US-
Fassung, daß sich
nur noch wenige
Spieler an unseren
Test erinnerten
(77% in MANIAC
4/97).

PS Während die "Test Drive"-
Serie bereits vier Fortsetzun-
gen hinter sich hat, fährt nun
der zweite Teil des "Off Road".

Ablegers an – in Deutschland veröf-
fentlichte Accolade das Spiel ohne die
"2" im Titel schlicht als "Test Drive 4x4".
Das Konzept des Vorgängers wurde
komplett überarbeitet: Diesmal fährt Ihr
nicht auf schnöden Rundkursen, sondern
über sechs Fünf-Minuten-Strecken mit
mehreren Etappen. Auch die Anzahl der
Fahrzeuge wurde kräftig aufgestockt: 21
Off-Road-Vehikel warten darauf, von
Ihnen freigespielt zu werden. Ihr tretet
gegen fünf computergesteuerte Kon-
kurrenten in einem Einzelrennen oder
bei der Welt-Tour an, auf einen Zwei-
Spieler-Modus müßt Ihr leider verzich-
ten.

Steigt Ihr in die Tour ein, erwarten Euch
fünf Rennklassen, die in Fahrzeugtypen
(Jeeps, Pickups und Strandbuggys sind
vertreten) aufgeteilt sind. Um an einer
Klasse teilzunehmen, benötigt Ihr einen
entsprechenden Wagen, den Ihr von

Rutschpartie in weiß: In der winterlichen
Schweiz ist nur eine dünne Spur geräumt,
daneben herrscht Eisglätte.

Eurem schmalen Budget kauft. Anfangs
ist die Auswahl noch klein, erst durch
Rennerfolge schaltet Ihr zusätzliche
Strecken frei und verdient genug Geld,
um neue Fahrzeuge zu erstehen. In den
aus jeweils fünf Rennen bestehenden
Klassen müßt Ihr in der Gesamtwertung
mindestens Dritter werden, sonst leuch-
tet das Game Over. Seid Ihr überall sieg-
reich, dürft Ihr in die be-
sonders schwierige Königs-
klasse, bei der alle Fahr-
zeugtypen gemeinsam auf
die Piste gehen.

Die langen Kurse zeichnen
sich durch ländertypische
Eigenheiten aus: In der
verschnitten Bergland-
schaft der Schweiz braust
Ihr über vereiste Pässe und
durch verschlafene Dörfer,
im Wüsten-Klima von
Mojave durchkämmt Ihr
Dünen und steile Gräben.



Im heißen Marokko fährt Ihr nicht nur über staubige
Feldwege, sondern auch mitten durch fürstliche Anwesen



Bei Strecken- und Klassenwahl symbolisiert ein Schloß (rechts unten) noch nicht freige-
spielte Features. Auf dem Automarkt (Bild rechts) kauft Ihr alle Vehikel.

! „Test Drive 4x4“ kann mit dem großen Bruder „Test Drive 5“ nicht mithalten, zu lie-
los und unausgegoren sind die Rennen: Während Euer Jeep bereits bei den kleinsten
Bodenwelle zu meilenweiten Sprünge abhebt, kleben die Gegner magisch am Boden,
verlieren also keine Geschwindigkeit. Auf den faden gestalteten Kursen hebt Ihr de-
durch schnell einen Nachteil, zumal die Hindernisse anscheinend per Zufall wirken:
Durch den Baum fahrt Ihr hindurch, am nächsten Gebüsch bleibt Ihr aber
hängen. Auch das Fehlen eines Splitscreens enttäuscht mich – das gra-
fisch aufwendigere „Test Drive 5“ hatte damit keine Probleme. Also keine
Zweispieler-Variante: Dadurch wirken die läppischen zwei Solo-Rennmodi
noch kümmerlichen, zumal die Welt-Tour-Klassen happig ausgefallen sind –
Zwischenspeichern oder Continue gibt's nicht.

ULRICH STEPPBERGER



Andere Versionen
Der Vorgänger "Test Drive Off-Road" wurde in MANIAC 6/97 mit 53% Spielspaß getestet.

60%

SPIELSPASS

TEST DRIVE
4x4

HERSTELLER
ACCOLADE

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA- PREIS
100 MARK

GRAFIK SOUND
62% 47%

Gute Ansätze leiden unter der
flüchtigen Ausführung: Übrig bleibt
ein uninspiriertes Off-Road-Ren-
nen für genügsame Rennspieler.

CHEAT- & LÖSUNGSHEFTE ZUBEHÖR

**Je Heft
14,80 DM:**

**PSX JUMP N
RUN POWER**
Cheats, Codes,
Lösungen & Tips
zu über 30 Jump
n Run Spielen!

**PSX RACE
POWER**
Cheats, Codes,
Lösungen & Tips
zu über 30 Auto-
rennspielen!

**PSX WRESTLING
POWER**
Moves, Cheats
& Tips
zu 10 Wrestling
Spielen!

**PSX BEAT EM UP
POWER**
Moves, Cheats
& Tips zu Slap
Edge, Iron & Blood,
Tekken 1&2, Total No.1,
Star Gladiator
PSX-PlayStation

**Je Heft
14,80 DM:**

PSX CHEATPOWER 1
Über Tausend Cheats & Tricks zu ca.
150 PlayStation Spielen!

PSX CHEATPOWER 2
Hundert Cheats & Tricks zu ca.
100 PlayStation Spielen!

PSX CHEATPOWER 3
Cheats & Tricks zu ca. 150 PSX Spielen!

**NINTENDO 64
CHEATPOWER 1**
Cheats, Tips,
Tricks & GB-Codes
zu über 35
N64 Spielen!

**NINTENDO 64
CHEATPOWER 2**
Cheats, Tips,
Tricks & GB-Codes
zu über 50
N64 Spielen!

PSX CODEPOWER 1
Über Tausend Game Buster & X-Ploder
Codes zu ca. 170 PSX Spielen!

PSX CODEPOWER 2
Hundert Game Buster & X-Ploder
Codes zu ca. 100 PSX Spielen!

PSX CODEPOWER 3
Hundert Game Buster & X-Ploder
Codes zu ca. 80 PSX Spielen!

PSX CODEPOWER 4
Hundert Game Buster & X-Ploder
Codes zu ca. 320 PSX Spielen!

**PLAYSTATION
CODEPOWER 5**
Die aktuellste
Ausgabe mit den
besten & aktuellsten
Game Buster &
X-Ploder Codes zu
allen aktuellen
Spiele.
Erhältlich ab
November!

**PSX CODEPOWER
IMPORT SPECIAL**
Hundert Game Buster &
X-Ploder Codes zu ca.
150 PlayStation Spielen
(US- & Jap. Versionen)

PSX Lösungsheft 1
Lösungen für: Batman
Fluch d. Dämonen, Myr, Little Big
Adventure & Star der
verlorenen Kinder

**ENGLISCHE LÖSUNGSSUCHER
JE 3,50 DM**
Breath of Fire 3
Crash Bandicoot 2
Gex 3
Gran Turismo
Metal Gear
Solid (Vorbestellen)
Mission Impossible
Parasite Eve
Saga Frontier
Tomb Raider 3
WWF: Warzone

**LÖSUNGSHEFTE
IN DEUTSCH - JE 14,80 DM:**

Abes Odyssey
Alone Trilogy
Alundra
Alone in the Dark 1-3
Ark of Time
Baphomet Fluch 1
Baphomet Fluch 2
Batman & Robin
Battle Ar. Tosh. 1&3
Blazing Dragons
Breath of Fire 3
Casper
Chron. o. d. Sword
Clock Tower
Command & Conq. 1
Command & Conq. 2
C.O.C. Gegenspieler
Cyberia

Deathrap Dungeon
Diablo
Discworld 1
Discworld 2
Excalibur
Final Fantasy 7
G-Police
Gex 3 & Rayman
Heart of Darkness
Herc's Adventure
King of Kings
Lemony Snicket's
Nightmares
NHL 98
NHL 99
NHL 2000
NHL 2001
NHL 2002
NHL 2003
NHL 2004
NHL 2005
NHL 2006
NHL 2007
NHL 2008
NHL 2009
NHL 2010
NHL 2011
NHL 2012
NHL 2013
NHL 2014
NHL 2015
NHL 2016
NHL 2017
NHL 2018
NHL 2019
NHL 2020
NHL 2021
NHL 2022
NHL 2023
NHL 2024
NHL 2025
NHL 2026
NHL 2027
NHL 2028
NHL 2029
NHL 2030

**DEUTSCHE LÖSUNGSSUCHER
KOMPLETT IN FARBE:**
Banjo & Kazooie (24,95 DM)
Deathrap Dungeon (19,95 DM)
Final Fantasy 7 (29,80 DM)
Mission Impossible (24,80 DM)
TEKKEN 3 (24,95 DM)
Tomb Raider 1 (19,95 DM)
Tomb Raider 2 (19,95 DM)
Tomb Raider 3 (19,95 & Nov.)
Yoshi's Story (29,80 DM)

1MB MEMORY 25 DM
(15 Block - verschiedene Farben)

8MB MEMORY 35 DM
(120 Block - verschiedene Farben)

24MB MEMORY 55 DM
(360 Block - verschiedene Farben)

72 MB MEMORY 85,- DM
(1080 Blocks)

2 MB MEMORY 30,- DM
(30 Blocks - ohne Komprimierung)

4 MB MEMORY 38,- DM
(60 Blocks - ohne Komprimierung)

12 MB MEMORY 55,- DM
(180 Blocks - ohne Komprimierung)

PADVERLÄNG. 19 DM
(2 Meter)

JOYPAD 23,- DM
(Viele verschiedene Farben)

RGB + AUDIO 25 DM
(Sound Kabel Sound)

LINKKABEL 19,- DM
(Mehr Spaß beim Spielen)

PAL-BOOSTER 45 DM
(NTSC -> PAL)

UMBAU CHIP 19,- DM
(inkl. D. Anleitung f. US- & Jap. Spiele)

INFRAROT PAD 59,- DM
(2 Pads - 1 Station)

RF - UNIT 29,- DM
(für Fernseher ohne Scart)

GAME BUSTER INKL. CODEHEFT 99 DM
(oder X-Ploder)

SONY DUAL SHOCK 59,- DM
(Original Sony Dual-Shock Pad)

RGB KABEL 19,- DM
(Importe laufen in Farbe)

4 Spieler Adapter 59,- DM
(4 Pads an einer PSX)

Scorpion LightGun 89,- DM
(Walter Pex Design)

PSX Leerhülle 2,50 DM
5 in 1 PlayStick 14,50 DM
CD-Laufwerk 19,00 DM
Schlüsselanhänger 5,00 DM
Lightgun+Pointer 79,00 DM

NINTENDO 64 ZUBEHÖR:
Game Buster 99,00 DM
Passport Adapter 99,00 DM
JoyPad 41,00 DM
Padverlängerung 19,00 DM
1 Meg. Memory 29,00 DM
RGB Kabel 25,00 DM
Rumble Pak 25,00 DM
Rumble Pak+Meg Mem. 39,00 DM

ANALOG-DUAL-SHOCK PAD
42,00 DM
(Transparent & Super Shock)

X-PLÖDER
inkl. Codeheft 99,00 DM

GAME BUSTER INKL. CODEHEFT 99 DM
(oder X-Ploder)

Bestellhotline:
TEL. BESTELLANNAHME: MO-FR. 08-21.00 UHR & SA. 08-14.00 UHR
04131 / 850610
FAX: 04131 / 850620
HÄNDLERANFRAGEN
WILLKOMMEN!
PORTO: NACHNAHME: 9,50 DM - VORKASSE: 3,00 DM - AUSLAND: BITTE NACHFRAGEN!! - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei!

**1998
ein tolles Jahr!
Vielen Dank,
Euer OIT-Team.**

**Neue Produkte
kostenlos anfordern!**

**ORDER
IN TIME**

VIDEO & PC GAMES

Täglich Neuheiten aus:

Playstation • Dualshock	245,00	Dualshock Pad	65,00
Nintendo 64 • Mario	245,00	Passport Adapter	80,00
Equilizer Gamebuster Deluxe	79,90	All Star Tennis '98	140/100,00
Actua Soccer 3	100,00	Apocalypse	105,00
Banjo-Kazooie	110/90,00	Bio-Trenki	100,00
Blade n' Blade	125,00	Box Champignon	100,00
Braue Fencer	130,00	Breath of Fire III	105,00
Buck Bumble	125,00	C&C	100,00
C&C: Geegenschatz	100,00	Colin McRae Rally	100,00
Colony Wars: Unverwundbar	100,00	Constructor inkl. Memo	105,00
Crash Bandicoot	100,00	Dream	100,00
F-1	95,00	F-1 World Grand Prix	100,00
F-1 Racing Simulation 2	100,00	FIFA Soccer '98	95,00
FIFA Soccer '98	100,00	FIFA 98	100,00
Gran Turismo	95,00	Heart of Darkness	100,00
Hercules	50,00	Holy Magic Century	100,00
Hugo	100,00	International Soccer '98	100,00
Libero Grand	100,00	Lunar the Silver Star	130,00
Master of Monsters	100,00	Mickie's Wild Adventures	100,00
Mission Impossible	110,00	Motor Racer 2	100,00
Motocross	100,00	NBA Jam '98	100,00
NBA Jam '98	100,00	NBA Live '98	115/100,00
NBA Live '98	115/100,00	NHL '98	115/95,00
NHL '98	115/95,00	Ninja Tengu	105,00

**Alle Sendungen
versandkostenfrei!**

MEGASTORE • Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300m² Ladenfläche

Produktangebot auch erhältlich bei A.M.E.S.T.O.H.E.
Ruitenscheider Str. 181 • 45119 Essen • Tel. 0201-777235
Weimer Str. 25-40 • 40211 Düsseldorf

**Gutschein
10,-
um
nur im
Megastore,
Stuttgart
einzulösen.**

Telefon 0711-222910-30/50
Theodor-Heuss-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmittel)
OIT-Heilbronn • Rilian Str. 7 • (Rilian Passage) • 74072 Heilbronn (kein Versand)

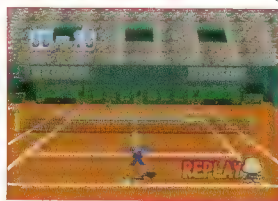
LADEN
Mo-Fr. 10.00-18.30
Sa. 10.00-18.00
So. 10.00-18.00

GROSSHANDEL
Mo-Fr. 10.00-18.30
Sa. 10.00-18.00
So. 10.00-18.00

Centre Court Tennis



Doppel sind besonders aufregend: Die CPU-Kollegen, die bei Spielermangel das Feld auffüllen, verhalten sich menschlich und treffen längst nicht jeden Ball.



Besonders wichtige oder spektakuläre Ballwechsel werden in einer kurzen Wiederholung gezeigt

Gleiches Recht für alle: Bei den Grand-Slam-Turnieren treten männliche und weibliche Profis zwar getrennt auf, doch bei der Kleiderordnung sind keine Grenzen gesetzt:



Hoppla: Dennis Rodman macht sich an eine zweite Karriere als Tennisspieler.

Wenn Ihr Euren Nachwuchs-Boris unbedingt in einen Rock und Strapse stecken wollt, stellt Euch "Centre Court Tennis" keine Hindernisse in den Weg.

Anhänger des weißen Sports können endlich auf dem N64 den gelben Filzball über das Netz dreschen, Hudsons „Centre Court Tennis“ bietet Spielmodi für jeden Geschmack: In der Tennisschule übt Ihr mit einem Lehrer den gezielten Aufschlag oder das saubere Volleyspiel. Beim Freundschaftsspiel mit bis zu vier Freunden wählt Ihr zwischen jeweils acht männlichen oder weiblichen Spielern und sechs Spielorten für Einzel oder Doppelpartien: Neben den Grand-Slam-Turnierorten stehen ein geteilter Straßenplatz oder ein Gras-Court auf der Hochebene zur Verfügung. Um in den Genuß der ausgefalleneren Optionen zu kommen, erstellt Ihr einen eigenen Spieler: Neben Aussehen und be-

vorzuzug Schlägen legt Ihr die Posen fest, mit denen Ihr den Kontrahenten für dessen Fehlschläge verspottet. Danach steigt Ihr in die Turnierserie ein und arbeitet Euch in der Weltrangliste nach oben oder spielt im reizvollen „Challenge Modus“. Hier warten vier Minispielen auf Euch, in denen Ihr bestimmte Aufgaben erfüllt: So stehen Pässer als Ziele auf dem Spielfeld oder



Aus der Spielerperspektive seht Ihr noch viel deutlicher den drohenden Abgrund neben dem Hochhausplatz.

! Sucht Ihr eine ernste Tennissimulation, seid Ihr bei „Centre Court Tennis“ auf dem falschen Platz, für Spaßduelle ist das Hudson-Modul eben genau richtig: Grafik und Sound reißen mich nicht vom Hochtis, doch die einfache, aber effektive Steuerung erlaubt erfreulich variantenreiche Ballwechsel. Besonders angetan haben es mir die ausgefallenen Optionen und Spielarten, die liebevoll bis ins Detail ausgearbeitet wurden. So geht im Training z.B. der Lehrer mit auf den Platz. Ist schon der normale Kampf in der Weltrangliste reizvoll, motiviert besonders die Möglichkeit, neue Klamotten zu erobern: Die witzigen Platzvariationen und Minispiele tun Ihr übriges, um Euch an den Bildschirm zu fesseln. Einen Rüffel gibt es nur für die Anleitung, deren miese Übersetzung jeden Deutschlehrer in den Vornurstand treibt.

ULRICH STEPPBERGER

72%

SPIELSPASS

64

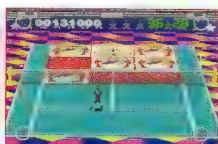
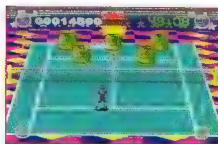
HERSTELLER
HUDSON

SYSTEM
NINTENDO 64

ZIRKA-Preis
130 MARK

GRAFIK SOUND
58% 54%

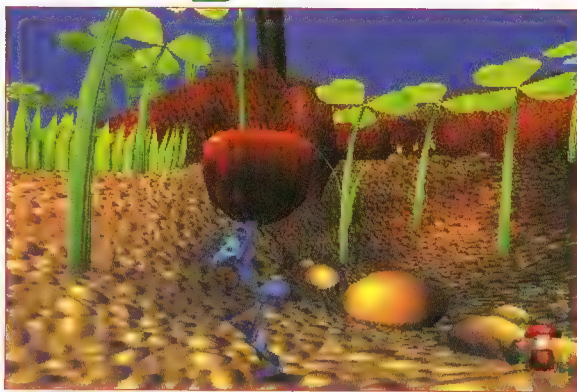
Hinter der biedereren Aufmachung versteckt sich ein unkompliziertes und dank vieler Modi abwechslungsreiches Spaß-Tennis.



Links zwei der Minispiele, in denen Ihr Tonnen treffen oder Memory-Karten umdrehen sollt. Rechts daneben das Training: Während bei den einfachen Lektionen nur der Ball gespielt werden muß, ist bei schweren Übungen auch noch eine markierte Fläche zu treffen (ganz rechts).

A Bug's Life

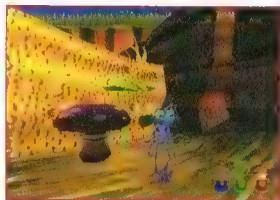
Entwickler
Travellers Tales
optimierte für die
Grafik von
"A Bug's Life"
alte "Sonic R"-
Routinen: Das
Saturn-Spiel über-
raschte 1997 mit
transparenten
Einblendungen am
Horizont und
sorgte so für eine
konstant flüssige
Rennumgebung
für den High-
Speed-Igel Sonic.
Bei Flik's Aben-
teuern bleibt
meist der gesam-



Samen-Träger Flik bei der Arbeit:
Ihr ändert Art und Position der Sämlinge,
um Extras zu erhalten.

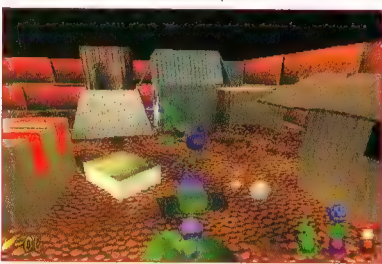
Der buchstäbliche Fleiß seiner Spezies wird Flik's Ameisenkolonie zum Verhängnis: Faulle Grashüpfer versklaven die Winzlinge und machen sich einen schönen Lenz – die Ameisen sammeln Nahrung, die Flip-Sippe kassiert alle Früchte ein. Doch auch eine Ameise hat ihren Stolz: Flik will sich mit der Situation nicht abfinden und macht sich wie im gleichnamigen Computer-Kinofilm (von Pixar und Disney) auf den Weg, sein Volk vom Joch zu befreien. Ihr steuert den blauen Abenteuerer durch die blühende Natur, immer auf der Suche nach dem rettenden Ausgang. Leider erschweren feindliche Weberknechte, Moskitos und Grashüpfer die Reise durch den Mikrokosmos. Außerdem kann Flik steile Wände nicht emporkrab-

beln, sondern muß sich auf sein bescheidenes Sprungtalent verlassen. Abhilfe schaffen Samenkörner, die in Wiesen, Höhlen und Müllhalden herumliegen: Flik kann diese durch einen beherzten



Treppchenbau nach guter alter Ameisen-Art: Ein Pilz und ein Pflanzen-Sproß erlauben den Aufstieg!

Hüpfer zum Sprießen bringen und so Leitern bauen. Doch es kommt noch besser: Sammelt Flik verschiedenfarbige Medaillen ein, ändert sich das Repertoire an Pflanzen: Ihr bestimmt vor dem Sprung, wie hoch das Kraut wächst und pflanzt sogar neue Arten an, die Eure Verteidigung erhöhen. Anfangs bewert ihr Feinde noch mit roten Beeren, doch schon bald laßt ihr blaue Superbeeren



Überblick ist alles: Flik in der städtischen Multikippe. Rechts unten das derzeitige Pflanzen-Repertoire.

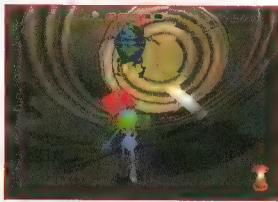
Den Film habe ich noch nicht gesehen, aber nach dem Test von "A Bug's Life" werde ich definitiv ins Kino traben: Die Filmschnipsel zeigen eine lebenswundersame Welt voller Gags, das Spiel wiederum fängt die Atmosphäre innerhalb der Hardware-Grenzen gekonnt ein. Witzige Sprachsamples ("Meine beste Erfindung bisshen!", "Ich brauch' mehr Getreidepower!") helfen bei der Erkundung der kunterbunten Wiesenwelten. Die Idee, mit Pflanzensamen Extras zu generieren, ist erstaunlich gehaltvoll. Mit wachem Ameisenfleiß sammelt ihr Fähigkeits-Medaillen, um Euch den Weg zu erleichtern und rasante Zielsuch-Projektile zu sammeln – doch vorher knokelt ihr, wo die richtige Pflanz-Position liegt. Leiden werden wichtige Objekte recht spät transparent in die Szenerie eingeblendet: Dabei leidet die Übersicht. Trotzdem eine sympathische Filmumsetzung!

CHRISTIAN BLENDL

Andere Versionen –
Umsetzungen sind nicht geplant.



Duell mit dem Piepmatz: Dank Power-Samen und Supersprung schickt ihr den Insektenfresser schnell über den Jordan.



Kniffliger Kampf in einer rollenden Coladose: Ein Mistkäfer surrt zwischen Würfeln und Kronkorken herum.

und grüne Zielsuchfrüchte sprießen. Selbst Schutzschilde, Supersprung und automatische Beeren-Schußanlagen führt ihr züchten – vorausgesetzt, ihr findet dafür genügend Medaillen. Die Plaketten sind oft gut versteckt und nur unter Zuhilfenahme aller Samenkörner zu erreichen – habt ihr an falscher Stelle gesät, reißt ihr die Pflanze einfach wieder aus, und schon wandert Samen-Nachschub durchs Erdreich! Bonusobjekte solltet ihr ebenfalls mitnehmen: Weizenkörner, FLIK-Buchstabensymbole und goldene Beeren sorgen für Extraleben und schalten zusätzliche Filmschnipsel im eingebauten Movie-Player frei. Nach jeweils zwei längeren Expeditionen und Knobelausschnitten kämpft ihr gegen agile Käfer, einen hungrigen Vogel und andere natürliche Insektenfeinde. Das Ziel Eurer Reise ist die Stadt, wo ihr mit befreundeten Zirkusartisten einen mechanischen Vogel bastelt und so die lästige Grashüpferarmee in Angst und Schrecken versetzt. ch

72%

SPIELSPASS

HERSTELLER
SONY
SYSTEM
PLAYSTATION
ZIRKA - PREIS
100 MARK
GRAFIK - SOUND
71% 69%

Liebevolles 3D-Hüpfer:al mit innovativer Filmen-Spielmechanik: Liebhaber des Bilds und jüngere Semester greifen zu!

Endkunden Hotline:

Grobi's Gameshop

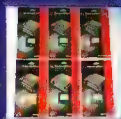
Handler Hotline:

TEL: 05522 / 73477

Großhandel für Unterhaltungselektronik

TEL: 05522 / 12200

FAX: 05522 / 75825



1 Meg N64 29,-



2 Meg PSX unkomp. 35,-



4 Meg PSX unkomp. 39,-



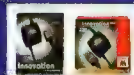
PSX Multitap 59,-



PSX RGB + Audio/Video 24,-



1 Meg PSX 19,-



PSX + N64 HF-Unit 39,- N64 Verlängerung 19,-



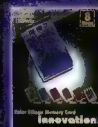
PSX Link Kabel 22,-



PSX Joypad 29,-



PSX RGB 19,- 6 Meg PSX 45,-



Innovation

PSX Verlängerung 19,-



PSX Mouse 39,-



Mehr Zubehör braucht keiner

Grobi's Gameshop, Aegidienstr. 28, 37520 Osterode

Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

ZAPP
G•A•M•E•S

NINTENDO⁶⁴



A. THIELEN • KARTHÄUSER STR. 13 • 55116 MAINZ

>> WWW.ZAPPGAMES.COM <<

PLAYSTATION

CRASH BANDICOOT 3 99.80
B-MOVIE 99.80
G3 RACING 99.80
NBA LIVE 99 99.80
ASTEROIDS 89.80
LEGEND 99.80
ROGUE TRIP 99.80
COOL BOARDERS 3 99.80
POCKET FIGHTER 99.80
X-MEN VS SF 99.80
BLAZE & BLADE 109.80
RIVAL SCHOOLS 99.80

SATURN

DEEP 99.80
SHINING FORCE 3 99.80
BURNING RANGERS 79.80

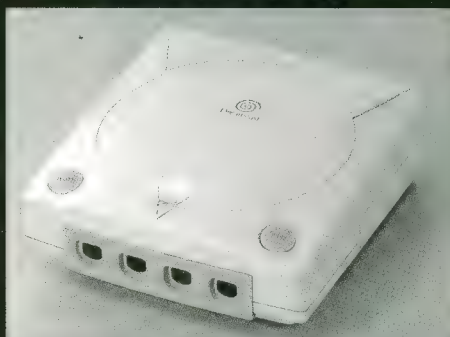
NINTENDO 64

ZELDA 129.80
NBA LIVE 99 129.80
V-RALLY 99 129.80
STARSHOT 139.80
BUCK BUMBLE 129.80
EXTREME G 2 129.80
NFL QBC 99 129.80
TOP GEAR OVERDRIVE 129.80

DREAMCAST

GODZILLA GENERAT 169.80
JULY 159.80
PEN PEN TRIATHLON 159.80
VIRTUA FIGHTER 3 TB 159.80
RGB KONVERTER 79.80
PAD - WEIß 89.80
WMS - WEIß 79.80

**JETZT LIEFERBAR:
SEGA DREAMCAST**



☎ 06 131 / 23 04 92

Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

Streik- posse:

Als letzter amerikanischer Profisport erlebt nun der Basketball seine erste Spieler-Blockade. Es geht natürlich ums liebe Geld, für Normalsterbliche ist das Streben nach noch mehr Millionen allerdings schwer nachvollziehbar. Ob sich Spieler und Clubs zwischenteils geeinigt haben, stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest.

Schlagzellen macht regelmäßig auch Bulls-Star



Dennis Rodman (Foto), in "NBA Live 99" mit bunten Haaren zu bewundern. Der extravaganter Star vergibt bei der Wahl seiner Kleidung schonmal sein Geschlecht, weswegen er 1997 nicht nur zum "schlechtgekleidetsten Mann", sondern auch zur "schlechtgekleidetsten Frau" gekürt wurde. Zu sehen erregte zudem seine Heirat mit Baywatch-Star Carmen Electra (Foto). Da Rodman während der Zeremonie betrunken war, wurde in den amerikanischen Medien tagelang über die Rechtmäßigkeit der Trauung diskutiert.



Freie Auswahl: Per Direktpaß-System erreichen Eure Pässe jederzeit alle Eure Mitspieler (Nintendo 64).



Gegen den Computer oder einen Mitspieler liefert Ihr Euch spannende Drei-Punkte-Duelle auf geteiltem Bildschirm

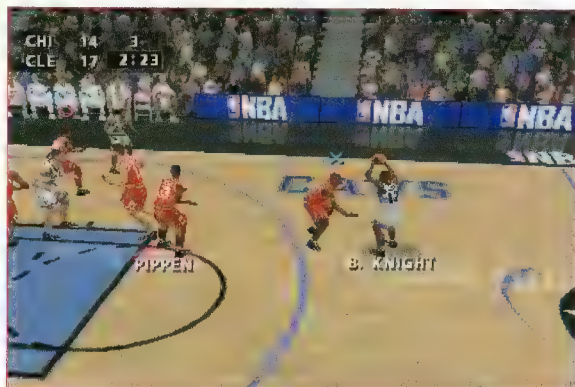


Streikverbot: Trotz Spieler-Blockade gibt's auch dieses Jahr ein neues "NBA Live"-Update, das im Vergleich zum Playstation-exklusiven Vorgänger vor allem grafisch überarbeitet wurde: So haben Eure NBA-Recken erstmals eine Mimik, die Euch in Großaufnahme nach einer spektakulären Aktion angrinst. Außerdem bewegen sich die Spieler schneller übers Parkett und sehen einen Tick detaillierter aus. Auch diesmal nehmen NBA-Profis alle erdenklichen Einstellungen vor, drücken den Schiris ein maßgeschneidertes Regalwerk in die Hand und kämpfen sich durch detaillierteste Statistiken. Ihr legt u.a. je acht Strategien für Angriff und Verteidigung fest und ruft diese im laufenden Spiel auf. Einzelkämpfer steuern während des Spiels nur einen bestimmten Korbjäger, Hardcore-Manager wagen sich noch vor der Saison auf den Transfermarkt oder stellen sich ihre eigene NBA zusammen. Den kompletten Optionswust überlassen die Spieler der CPU und bereiten sich lieber in der Trainingshalle oder beim Drei-Punkte-Wettbewerb für Playoffs oder die Saison vor.



Vor dem Spiel verraten Euch die Gesichter den aktuellen Gemütszustand der NBA-Stars (PS)

NBA Live 99



Tastenlogos auch in der Verteidigung: Blitzschnell übernimmt Ihr die Kontrolle über einen beliebigen Spieler (Playstation)

Auf dem Parkett gelingen dank intelligenter Mitspieler und intuitiver Steuerung alle Spielzüge aus dem Basketball-Lehrbuch: Pässe hinter dem Rücken auf den zum Korb stürmenden Forward, Alley-Oops und Slam Dunks verzaubern die Massen in Eurer Heim-Arena. Nach erfolgreichen Korblegern in des Gegners Halle bleibt's dagegen still im Saal; ein

Detail, das sich bei allen EA-Sports-Simulationen eingebürgert hat. Mit Übersteiger, angetauchtem Zuspätkommen, Stoßschritt und Shoulder Fake überlistet Ihr den Gegenspieler; in der Verteidigung versucht Ihr ein Steal oder malträtiert rüde die Bandscheiben des Angreifers – üble Verletzungen sind die Folge. Steigt der Gegner unter Eurem Korb zum Dunking, hilft nur noch ein Block, der diesmal leichter gelingt als beim Vorgänger. Unterschiede zwischen N64- und Playstation-Version gibt's kaum: Sound-FX aus der Cartoon-Welt hören nur Nintendo-Korbjäger im Arcade-Match. Die Playstation-Spiele werden im Gegensatz zum englischsprachigen N64-Kommentar von Michael Körner (DSF) begleitet. Wie üblich finden auch nur die CD-Konsolen Zugang zu Intro, Abspann und attraktiven Cheerleader-FMVs, ts



In der Großaufnahme beeindruckt Euch das detaillierte Äußere der Basketball-Riesen (Nintendo 64)

82%

SPIELSPASS

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS

SYSTEM: PLAYSTATION

ZIRKA-Preis: 100 MARK

GRAFIK: 74% SOUND: 82%

Das beste Playstation-Basketball: Rasanter Spielablauf, tolle TV-Atmosphäre, perfekte Steuerung. Technisch mit Licht und Schatten.

82%

SPIELSPASS

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS

SYSTEM: NINTENDO 64

ZIRKA-Preis: 140 MARK

GRAFIK: 74% SOUND: 74%

Spielerisch ebenbürtig, aber mit weniger Atmosphäre. Spaß-Basketballer greifen zu, Realismus-Fanatiker dunken mit "NBA Jam".

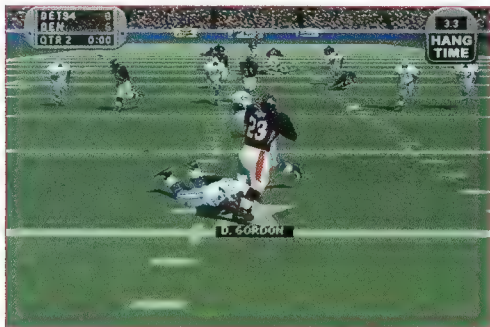
Das Negative vorweg: "NBA Live 99" nuckelt heftig – auf Playstation und N64! Durch die neue Grafik-Engine ist die Highres-Optik zwar schöner und detaillierter, aber nach einer Stunde schmerzen Euch die Augen. Außerdem ist das Spiel zu einfach – selbst auf dem "Superstar"-Level kann Euch die schwache Verteidigung des Gegners schon nach wenigen Stunden nicht mehr stoppen. Außen diesen Mängeln ist "NBA Live 99" aber toll: Das TV-Feeling kommt durch Großaufnahmen und noch realistischere Zuschauergeräusche super rüber, auch der deutsche Kommentar bei der Playstation-Fassung trägt viel zur Atmosphäre bei. Spielerisch setzt "NBA Live" auf Action, die meisten Punkte macht Ihr durch Slam Dunks. Die feinsinnige Steuerung ist gut und wird Einsteiger und Profis gleichermaßen begeistern.

THOMAS SZEDLAK

Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger "NBA Live 98" erschien nur für die Playstation und wurde in MANIAC 1/98 mit 83% bewertet (Abwertung auf 81%).

Madden Football '99



Das neue N64-Knowhow der EA-Sports-Programmierer kommt der 99er-Auflage von „John Madden Football“ zugute.

Die Grafik prahlt mit hoher Auflösung, der Detailgrad der Spieler wurde verbessert. Zahlreiche neue Animationen veredeln den Spaß: Verteidiger wuchten den Ballträger über die Schulter, klammern sich am Angreifer fest und reißen ihn zu Boden. Der Quarterback schützt sich mit raffinierten Körpertäuschungen vor einem drohenden "Sack": Behende taucht er unter den anstürmenden Verteidigern weg, um sich danach einen freien Receiver auszusuchen. Die restlichen Buttons des Joypads sind mit den üblichen Aktionen belegt: Die Spieler wehren Gegner mit einem gestreckten Arm ab oder verladen den Gegenüber mit einer geschickten 360°-Drehung. Letztes Jahr mußte die renommierte Football-Serie ohne offizielle NFL-Lizenz auskommen – ein Skandal für EA-Sports-Fans. Diese Saison treten wieder alle Profiteams mit Logos und Stadions in Freundschaftsspiel, Turnier und Liga an. Zusätzlich gibt es einen ausgezeichneten Übungsmodus: Ihr sucht Euch einen Spielzug aus dem Playbook und trainiert ihn, bis jeder Paß blind zum Receiver findet. Rote Pfeile auf dem Hallenboden markieren dabei den Laufweg der Paßempfänger. **au**

Hab dich: Mit letztem Einsatz stoppt die Verteidigung den stürmischen Angeler.



„Madden NFL '99“ bügelt alle Schwächen des Vorgängers aus: Die Grafik wurde kräftig aufpoliert und strahlt mit hochauflösendem Detailreichtum. Die künstliche Intelligenz der EA-Sports-Athleten ist über jeden Zweifel erhaben, die Mitspieler sind immer auf dem Posten. Besonders gut gefällt mir der neue „One Button“-Modus, der auch Football-Rookies eine Chance läßt. Im Vergleich mit Acclaims „NFL GBC '99“ schneidet „Madden '99“ nur optisch schlechter ab: Die Animationen sind ruckliger und auf Spielereien wie Fußspuren auf dem verschneiten Feld oder Dunstwolken beim Atmen der Spieler müßt ihr verzichten. Sparsam ist auch der Kommentar: Zu selten gibt John Madden seine Meinung zu den Spielzügen ab.

ANDREAS ULRICH

90%

SPIELSPASS

HERSTELLER ELECTRONIC ARTS

SYSTEM NINTENDO 64

ZIRKA-Preis 140 MARK

GRAFIK/SOUND 83% 68%

Die lupenreine Football-Simulation wird nur optisch vom „Quarterback-Club“ geschlagen, spielerisch sind beide Titel ebenbürtig.

Andere Versionen – Die Playstation-Version wurde in MANIAC 12/98 mit 87% bewertet. Der Vorgänger erhielt in MANIAC 3/98 87% und wird auf 85% abgewertet.

!! Nur für Händler !!

Tradelink
Spiegelgroßhandel

Eltastraße 8
78532 Tuttlingen

Playstation
Dreamcast
Saturn
Nintendo 64
SNES

Händleranfragen unter:

Tel.:

07461/79001

07461/79002

Fax:

07461/79003

PSX
Reparaturen

Wir reparieren jede PSX zu Superpreisen.
"Fast jede Reparatur lohnt sich!"

Unsere Spezialität:
Laufwerksreparatur bei Ruckeln und Stottern.
Wir rüsten Ihr PSX CD-ROM Laufwerk mit speziellen Metallschienen aus. Danach wird die PSX neu justiert und durchläuft einen 15 Stunden Hilztest. 6 Monate Garantie. Für:

49,90

und sonst

SEGA DREAMCAST **XXX.XX**

Wir führen das volle Programm!

PSX CD-Ersatzlaufwerk **89,90**
NEU aus Metall!!! Achtung! Läßt auch keine billigen Plastiklaufwerke andrehen!!!

DVD-UMBAU **199,90**

Schaut Importfilme auf allen DVD-Playern!

PSX Umbau-Chip 4-pin **19,90**

Für alle Modelle, alle CD's...Mengenrabatte!

PSX-VIDEO-CD-Adapter! **99,90**

Spielt Video CD's auf eurer Playstation ab!

NEUER PREIS!!!!!!!

NEU!

Ratenzahlung Easy!

The Next Generation

Wir führen das volle Spiel- und Zubehörprogramm!

Crangerstr. 250

45893 Gelsenkirchen

Teil 0209 / 77 88 111

Internet: tng-tox

Von 11-20 Uhr durchgehend geöffnet!

MEGA GAME POINT
Dresden • Videospielprofil

NEO GEO
second hand

Täglich Angewendet

fachgeschäft & Blitzversand

versandhotline: 0351/ 252 66 11

megagame@online.de

0351/ 252 66 11

SPIELRAUM

-- Fachversand für Randsysteme --

Jaguar 64-bit us. + Scartkabel + Netz. DM 149,95
Jaguar CD-Rom + 4 CD's DM 179,95
Lynx II + Spiel + Netzteil DM 109,95
NEO - GEO Pocket DM 149,95
Sega Nomad DM 299,95
Virtual Boy + Spiel DM 199,95
Gamecom (Internetfähig) DM 429,95
MEGA CD, MEGA DRIVE, 32 X, NEO-GEO, SNES, PC-ENGINE, U. V. M.

Auch Ankauf oder Umbau diverser Konsolen

Fordern Sie den Gratis-Komplettkatalog an.

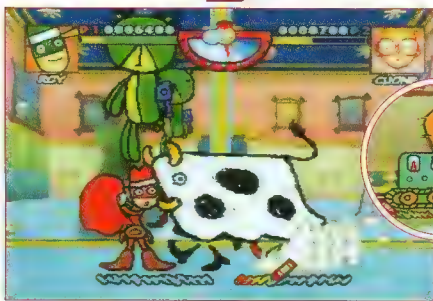
Irtrmer, Preisänderungen, Druckfehler vorbehalten. Keine Haftung für Inkompatibilität

BOHLENPLATZ 22 91054 ERLANGEN

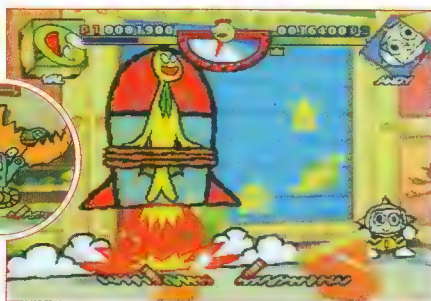
TEL 09131 / 205093 FAX - 205083

http://www.videospiele.com/spielraum

Rakuga Kids



Laßt Euch nicht niedertrampeln: Cowboy Roy hetzt einen schnaubenden Stier auf Euch.



Mit ausreichend Kreidenenergie setzt Ihr zum Supervmoe an: Raumkämpfer Astronots schließt Euch via Rakete auf den Mond.

Neben der Spielgeschwindigkeit ist auch die Übersetzung des Handbuchs erbärmlich und selbst für erfahrene Prügelspieler kaum zu verstehen. Combos heißen z.B. "Schnelle Eingabe" und werden folgendermaßen erklärt: "Du kannst den nächsten Bedienungsschritt schneller ausführen, indem Du während eines Faustschlags oder eines Fußtritts den nächsten Angriffsschritt eingibst. (...) Du kannst die schnelle Eingabe dazu verwenden, von Grundangriffen zu Spezialangriffen und von Grundangriffen zu Magie umzuschalten." Ob das die kleinen Kunden checken?

N64 Jugendfreie Prügelspiele sind rar auf dem N64: Konami hat den Mißstand erkannt und schickt mit "Rakuga Kids" acht kampflustige Wachsmalkreidenhelden in die Arena. Wer die knallbunte Keilerei erstmals anspielt, ist weniger von den ausgefallenen Helden (wie Katzen-DJ Kit und dem Bärenpanzer), sondern von der ungewöhnlichen Optik überrascht: Ähnlich einem Kinderkanal-Zeichentrickfilm zittern die Konturen Eurer Helden – als

hätten Kinder die Keilerei zu Papier gebracht. Die ausgeflippten Hiebanimationen lassen selbst "Parodius" trocken erscheinen: Büffel trampeln über den Bildschirm, mächtige Soundboxen drohen Euch zu Tode und Roboter hetzen Euch auf ein Fließband, das Euch geradezu ins Sägewerk befördert. Spielerisch erwartet Euch ein simples wie solides Kampfsystem: Mit dem Steuerkreuz (oder Analogstick) sprintet und hüpfet Ihr über den Bildschirm, die

sechs Feuerknöpfe (A-, B- und C-Buttons) sind mit Schlägen sowie Tritten in drei Härteklassen belegt. Mit den Zeigefingertasten verhöhnt Ihr den Feind und setzt zu einem vernichtenden Supervmoe an. Für letzteren benötigt Ihr jedoch ausreichend Wachsmalkreiden-Power, die Ihr mit gekonnten Hieben, aber auch blauen Flecken sammelt. Steht Ihr ganz nahe am Feind, dürft Ihr ihn mit einem Wurf durch die Arena schleudern. Die Specials sind bei allen Kämpfern ähnlich: Via geschickter 90°-Drehungen hallert Ihr mit dem MG, versetzt dem Feind schmerzhaft Stromschläge und beamt Euch durch die Arena.

Auf taktische Manöver wie Abwehrgriff und Ausfallschritt müßt Ihr jedoch verzichten: Schwierigkeitsgrad und Spieliefe sind dem kindlichen Zielpublikum angepaßt. Wer seinen Lieblingskämpfer gefunden hat, verewigt die Summe aller Niederlagen und Siege zusammen mit einer persönlichen Statistik auf Memory Card.

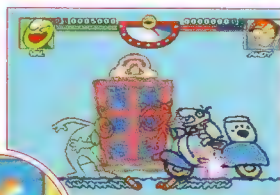
Weniger spektakulär und bunt (aber eine nette Dreingabe) ist der Bleistift-Modus, in dem Ihr Eure Helden als karge Kriegerskizzen steuert. oe

! Nach "Rakuga Kids" ist es kein Wunder, daß Konami im Importstop festhält: Während die Japan-Version das einfache Kampfsystem mit einem rasant schnellen Spielablauf und den Bildschirm-füllenden Special-Gags geschickt kaschierte, wirkt die PAL-Version wie eine bunt bemalte Schlaftablette. Im Zeitlupentempo ist die Prügelei bei weitem nicht so spritzig – Ihr habt ausreichend Zeit, Euch über das magere Special-Sortiment, die immer gleichen Knopfkombinationen und die ungenau Kollisionsabfrage den Kopf zu zerbrechen. Diese Mankos fielen in der absichtlich hektischen Originalfassung kaum auf. Aufgrund der schlampigen PAL-Umsetzung wurde aus der einst fetzigen Fun-Keilerei ein langweiliges Laufstall-Prügelspiel. Darüber täuschen auch die resananten Jodelmelodien nicht hinweg.

OLIVER EHRLICH



Im Comborausch bellert Euch Astronots seine Billiardkugeln vor den Latz



Schnell gemalt: Im Bleistift-Modus sind Eure Krieger nur skizziert.



Aus den Boxen dröhnt es grell, dem Robot juckt's im Trommelfell: Kits Gitarrensoud betäubt jeden Gegner.



Konzentriert Euch auf den Vordergrund: Im Spiegelsaal verwirren Euch die Reflektionen der Kontrahenten.

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

SPIELSPASS 48%

96

RKUGA KIDS

HERSTELLER
KONAMI

SYSTEM
NINTENDO 64

ZIELKA-Preis
140 MARK

GRAFIK, SOUND
68% 75%

Die lahme PAL-Version des grafisch originellen Zeichentrick-Beat'em-Ups rutscht in unterdurchschnittliche Spaß-Regionen.

Dreamcast lieferbar

Dreamcast
RGB-Umbau mit Kabel
& Audio für
beste Bildqualität

Virtua Fighter 3	159,99
Sega Rally 2	159,99
Blue Stinger	159,99
Godzilla	169,99
Sonic Adventure	159,99

DVD Player Umbau
ab 199,99DM
für Import Filme(z.B. USA)

Sony Playstation

Dual Shock+Chip
+ RGB-Kabel
nur: 339,99 DM

Tomb Raider 3	89,99
Joypad Verlängerungen 2m	24,99

Jetzt auch mit 100% Funktion bei
RumblePack und Time Crisis Pistole

Nintendo 64

Neu: Adapter für ALLE!
Importspiele 74,99

RGB Umbau & Kabel 144,44
(100% Bildqualität)

wir haben auch sehr viele Spiele für alle
Systeme lagern. Einfach nachfragen

Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583



WOLFSOFT

☎ (02622)83517

tierisch Surfen:
www.wolfsoft.de

Umbau,Tuning

Wir rüsten Ihre Geräte einwandfrei
für Importspele um.
PSX Chip-Umbau* 69,99
Sega Saturn 50/60Hz dt.us.jp 99,99

andere auf Anfrage!!!

Scart-Umschalter

Kein lästiges umstöpseln am
Fernseher mehr !!!

RGB-taugliche Umschalter für Video
Spiele mit Anschluß für die Stereocanlage
4-fach Umschalter 119,99
7-fach Umschalter 219,99

Anschlußkabel

in Top-Qualität für fast alle
Fernseher/Monitore.
Bis zu 100% Verbesserung
PSX-RGB+Audio Besser! 39,99
N64 S-VHS+Audio TOP! 39,99
PSX S-Video Kabel 39,99
Joypadverlängerungen für alle Systeme
* für Importspele: Durchlöcher und Aufkannungen umbauen

HARDWARE
SOFTWARE
SERVICE
HARDWARE-TUNING
REPAIR-SHOP

JAPANSPIRITS®

<http://www.japanspirits.com>

Dreamcast
Preise anfragen!
copyright by SEGA

Importe aller Art!
Phone: 07227-98412

Nippon-Direct+

Test 'N Take wünscht SEGA viel Erfolg beim Start des DreamCast in Japan, und 1999 ein noch größeren bei uns in Deutschland!

Nintendo 64+Mario 239,-	Blaze&Blade-Elem.Gu. 99,95	NHL '99 (EA) 89,95
1080 Snowboarding 89,95	Bombberman World 89,95	Ninja 89,95
Air Boarders 129,95	Box Champions* 89,95	O.D.T. 89,95
Banjo Kazooie 89,95	B-Movie 89,95	Oddworld-Abe's Oddy. 44,95
Blast Corps 94,95	Breath of Fire 3 99,95/SE 119,95	Oddworld-Abe's Exud. 79,95
Body Harvest* 109,95	Buggy 89,95	Overblood 89,95
Buck Bumble* 109,95	Bushido Blade 89,95	One 69,95
Extreme G 2* 99,95	Bust a Move2 49,95 / Teil3 69,95	Pandemonium 2 89,95
F-zero X 79,95	CART WorldSeries* 89,95	Pang Collection 89,95
F1 World Grand Prix 79,95	Colony Wars 2 89,95	Pool Shark* 89,95
Forsaken 109,95	Colin McRae Rally 89,95	Point Blank 89,95/+Gun 149,95
GASP 129,95	Cool Boarders 3 89,95	Psybadeck 89,95
Glover*(Nov) 89,95	Comm&Conquer 1 49,95	R-Type 89,95
Gex 64* 129,95	C&C 2: Gegenschlag 89,95	Rayman 49,95
Goly Magic Century 139,95	Constructor 89,95	Rascal 89,95
Intern Sup. Soccer '97 59,95	Courier Crises 69,95	Raystorm 79,95
Intern. Sup. Soccer '98 94,95	Crash Bandicoot 3 89,95	Resident Evil Platinum 49,95
Mission Impossible 99,95	Croc 49,95	Road Rash 3D 89,95
Nascar '99 99,95	Dreams* 89,95	Rushdown 89,95
NBA Pro 119,95	Extreme Snowbreak 89,95	San Francisco Rush 2* 79,95
NHL '99 und NBA '99 je 109,95	F1 Racing Simulation2 89,95	Sentinel Returns 89,95
SCARS* 109,95	FIFA '99 89,95	Skull Monkeys 89,95
SpaceCircus/StarShot 119,95	Final Fantasy 7 99,95	Small Soldiers 89,95
SpaceStation-Silic. Valley 109,95	Formel 1 '98 99,95	Spyro the Dragon 89,95
StarWars-RageSquad.* 109,95	Forsaken 89,95	Starfighter 3000 39,95
Tonic Trouble* 119,95	Future Cap-LAPD 2100 89,95	Streetfighter EX Plus 89,95
Trop Gear Overdrive 119,95	5th Element 89,95	Streetfighter Collection 89,95
Turok 1 e uncut 89,95 / dt 49,95	Gex 3D 69,95	Tai Fu* 89,95
Turok 2 uncut (anf Dez) 109,95	Global Dominance* 89,95	Tekken 3 99,95
V Rally 119,95	Gran Turismo 89,95	Tenchu 89,95
Waldale Country Golf 119,95	Hugo 89,95	Test Drive 5 89,95
WCW vs NWO Revenge* 139,95	Int.Sup.Soc. del ader Pro je 49,95	Tombi 89,95
Wipe Out* 129,95	Int.Sup.Soccer Pro '98 89,95	Tomb Raider 1 49,95
WWF Warzone 109,95	J. McGrath Sup.Cross 84,95	Tomb Raider 2 89,95
Zelda* (anf Dez) 119,95	Judge Dredd (für Gcon) 89,95	Tomb Raider 3 99,95
Zeit Pack/Speicherweit. 69,95	Klonoa 89,95	Touring Car Champ 2 79,95
PlayStation 239,95	Legend 89,95	Theme Hospital 89,95
Alien Trilogie - uncut, e 49,95	Libero Grande 79,95	V Rally1 (neues Auto-DualSh.) 44,95
Alundra 89,95	Masters of Monsters* 99,95	Vigilante V8 89,95
Am. Deer Hunter* 89,95	Mass Destruction 49,95	Wargames 89,95
Apocalypse 89,95	Medieval 89,95	WCW Nitro 99,95
Asteroids 3D 79,95	Megadom 8 89,95	Wild 9's 89,95
Azure Dreams 89,95	Motorcraft 2 89,95	Wild Arms* 89,95
Baphomets Fluch 2 89,95	NZO 89,95	WWF Warzone 89,95
Biofracks 89,95	NASCAR '99 89,95	Scorpiongun 79,95
Blast Radius 89,95	NBA Live '99 89,95	Lenkard, FanatecRally 149,95
	Need for Speed 3 89,95	X-Ploder Schummelmodul 89,95

99,95

99,95

Nintendo Mini Classics

79,95

79,95

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

030-627 09 154

Test 'N Take
Computer- & Videospiele

Hermannstr. 214-216, 12049 Berlin
Im Kindl-Boulevard, U-Bahn Bodanstr.
Parkplätze in kostenloser
Park 030-627 09 154 Fax: 155
Mo-Fr 9.30 - 20.00, Sa bis 16.00

Test 'N Take
Computer- & Videospiele

Brunnenstr. 54
13355 Berlin
U-Bahn Bernauer Straße
Park 030-46 40 66 11
Mo-Fr 10.00 - 18.00, Sa bis 13.30

und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Wenn nicht anders angegeben, handelt es sich stets um die deutsche Version. **Versand:** Vorkasse 7,- DM Porto, NN 9,90 DM Porto+NN. **Kreditkarte** 9,90 DM Porto. **ab 3 Artikeln versandfrei** Bestellungen bis 10.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Annahmeverweigerungen berechnen sich zusätzlich mit 20,- DM. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. * Titel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich!

Tiger Woods 99



Die Zeiten des Gitternetzes sind vorbei. Beim Putten zeigt Euch nun ein Richtungsbalken den Verlauf des Grüns.

PS Mit spektakulärer Spielweise und jugendlicher Erscheinung lockt Tiger Woods amerikanische Teenies auf den Golfplatz. EA setzt bei "Tiger Woods 99" auf diesen Effekt und überlässt dabei nichts dem Zufall: Neben Woods wurden sieben weitere Profigolfer und fünf Kurse (Summerlin, Las Colinas, Southwind, Sawgrass und Scottsdale) realitätsgetreu auf CD gepreßt; bei neun Spielmodi ist garantiert etwas für Euch dabei. Bevor Ihr die PGA-Profis das Fürchten lehrt, übt Ihr auf Driving Range und Putting Green und senkt bei Amateur-Turnieren Euer Handicap. Neben der bekannt einsteigerfreundlichen Digital-Steuerung treibt Ihr diesmal auch per Analog-Controller den Ball über'n Platz:



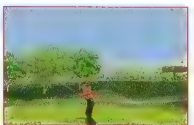
He's on Fire: Bei mehr als 100% Schlagstärke und Rückenwind wird Eure Meisterleistung durch einen feurigen Effekt dargestellt.

Eldrick "Tiger" Woods

Ist in den USA ein Superstar. Privat zurückhaltend, zeigt der Tiger auf dem Golfplatz die Zähne. Er haut die weltweiten Abschläge der Tour und liebt auch sonst das riskante Spiel. Der Erfolg gibt ihm recht, sein sensationeller Sieg beim Masters 1997 ging in die Geschichtsbücher ein: Als jüngster Champion aller Zeiten beendete er das Turnier mit Platzrekord und zwölf Schlägen Vorsprung – noch ein Rekord! Seit seinem Einstieg in die Profi-Tour 1996 hat der Welttranglisten-Erste bereits neun Turniere gewonnen, mehr als 5 Mio. Dollar Preisgeld wanderten schon auf sein Konto.



Kann passieren: Auch ein Welttranglisten-Erster landet gelegentlich im Bunker.



Freud und Leid liegen im Golfport eng beieinander. Ob Jubelausbruch oder Trauermiene – für jede Gemütsverfassung hält "Tiger Woods 99" die entsprechende Animation bereit.

Außer dem Namen hat sich wenig geändert. Zwei der fünf Kurse kennt Ihr aus dem Vorgänger, ebenso alle Spielmodi. Daß der Ball nun in 3D egeigt ist lobenswert, aber warum ruckelt die Grafik? Mit einer so spartanisch bepflanzten Landschaft dürfte die Playstation-Hardware eigentlich keine Probleme haben. Flüssig animierte Golfbewegungen trösten Euch wenig. Interessanteste Neuerung von "Tiger Woods 99" ist die tadellose Analog-Steuerung, mit der Ihr etwas einfacher als beim Konkurrenten "Actua Golf 3" einlocht. Am Sound hätte EA besser nichts geändert: Der fehlende Kommentator ist ein klarer Rückschritt, zumal sich Tiger's Sprüche ständig wiederholen. Mit dem neuesten Spröß der "PGA Tour"-Reihe behauptet EA seine Spitzenposition, das englische "Actua Golf 3" ist dem US-Platzhirsch aber dicht auf den Fersen.



THOMAS SZEDLAK

Andere Versionen

Eine PC-Version ist erhältlich, weitere Konsolen-Umsetzungen sind derzeit nicht geplant. Der Vorgänger "PGA Tour Golf 98" wurde in MANIAC 1/98 mit 83% Spielspaß bewertet (Abwertung auf 81%).

Ihr ihn schon aus der Konkurrenzserie "Actua Golf" kennt. Auf einen Kommentator müßt Ihr diesmal allerdings verzichten. Stattdessen lauscht Ihr Sprüchen von Tiger Woods und einem Musikteppich quer durch alle Stilrichtungen. Unser Test basiert auf der US-Version, eine inhaltsreiche PAL-Fassung mit deutschen Bildschirmtexen erscheint in Kürze.

Muster von Softcom, Tel.: 0231/440788



Crème de la crème: Neben Tiger Woods treten Ihr mit sieben weiteren Stars der PGA-Tour an.

83%

SPIELSPASS

PGA TOUR GOLF

HERSTELLTER
ELECTRONIC ARTS

SYSTEM
PLAYSTATION

ZUSATZ-Preis
100 MARK

GRAFIK SOUND
65% 47%

Routiniertes Golf-Update: Dank Analog-Steuerung spielerisch besser als der Vorgänger, aber ohne Kommentar und mit Ruckelgrafik.

FLOHHAUS

DER SPEZIALIST FÜR SPIELE
AUS ZWEITER HAND
Gebraucht An- und Verkauf und Neuware

Laden + Versand: Marktstraße 9
78054 VS-Schwenningen

Tel./Fax 07720 / 2 12 88

SONY PLAYSTATION

Ankauf	Verkauf		Ankauf	Verkauf
100.-	160.-	I.S.S. PRO '98	40.-	69.-
Konsole		Legend	40.-	69.-
Abe's Exodius	40.-	Lemmings	15.-	29.-
Acad Combat 2	30.-	Lucky Luke	40.-	69.-
Alundra	40.-	Medevil	40.-	69.-
Apocalypse	40.-	Moto Racer 2	35.-	59.-
Blaze N Blade	30.-	Music	40.-	69.-
Bomberman World	30.-	Nascar '98	40.-	69.-
Castlevania	30.-	NBA Live '99	40.-	69.-
Cathedral Rally	40.-	Need for Speed 3	40.-	69.-
Celony Wars 2	30.-	NHL '99	40.-	69.-
Command u. Conquer	40.-	Ninja	40.-	69.-
Conquest	35.-	O.T.	40.-	69.-
Crash Bandicoot	25.-	One	25.-	49.-
Crash Bandicoot 2	25.-	Smart Soldiers	40.-	69.-
Dead or Alive	30.-	Spyro the Dragon	40.-	69.-
Exhumed	25.-	Tekken 3	40.-	69.-
Fifa 99	40.-	Tenchu	35.-	59.-
Final Fantasy 7	35.-	Theme Hospital	35.-	59.-
Flind	30.-	Tomb Raider 2	40.-	69.-
Formel 1 '98	40.-	Tomb Raider 3	40.-	69.-
Forsaken	25.-	Twisted Metal	30.-	59.-
Future Cop	35.-	Twisted Metal 2	30.-	59.-
G-Police	35.-	Vergessene Welt	40.-	69.-
Gran Turismo	35.-	Wargames	40.-	69.-
Heat of Darkness	35.-	Wild 9	40.-	69.-
Hugo	40.-	Wing Commander 4	30.-	59.-

Schnellversand: bis 17.00 Uhr bestellte Ware werden noch am selben Tag abgesendet.
Versandkosten: DM 9.- + Nachnahmegebühr. Für nicht angenommene Waren berechnen wir pauschal DM 20.-
Ankauf bequem per Post **nach telefonischer Absprache.**

Playstation Platinum

Ankauf	Verkauf		Ankauf	Verkauf
15.-	29.-	Abe's Oddysee	40.-	69.-
15.-	29.-	Alien Trilogy	15.-	29.-
15.-	29.-	Bust a Move	15.-	29.-
15.-	29.-	Command Conquer	15.-	29.-
15.-	29.-	Crash Bandicoot	15.-	29.-
15.-	29.-	Croc	15.-	29.-
15.-	29.-	Formel 1	15.-	29.-
15.-	29.-	G.T.A.	15.-	29.-
15.-	29.-	Hercules	15.-	29.-
15.-	29.-	Pandemonium	15.-	29.-
15.-	29.-	Resident Evil	15.-	29.-
15.-	29.-	V-Rally	15.-	29.-
15.-	29.-	Worms	15.-	29.-

Gameboy

Ankauf	Verkauf		Ankauf	Verkauf
40.-	69.-	Pocket	40.-	69.-
15.-	29.-	Aladdin	15.-	29.-
15.-	29.-	König d. Löwen	15.-	29.-
10.-	29.-	Super Mario 1	15.-	29.-
15.-	29.-	Super Mario 2	15.-	29.-
15.-	29.-	Wario Land	15.-	29.-
20.-	39.-	Wario Land II	20.-	39.-
15.-	29.-	Donkey Kong Land	15.-	29.-
20.-	39.-	Donkey Kong Land 2	20.-	39.-
20.-	39.-	Donkey Kong Land 3	20.-	39.-
20.-	39.-	V-Rally	20.-	39.-
50.-	99.-	Gameboy Color	50.-	99.-

Nintendo 64

Ankauf	Verkauf		Ankauf	Verkauf
30.-	140.-	Konsole	40.-	89.-
40.-	79.-	Aero Fighter Assault	40.-	89.-
40.-	79.-	Banjo Kazooie	40.-	79.-
50.-	89.-	Bio Fears	40.-	79.-
50.-	89.-	Body Harvest	40.-	79.-
30.-	59.-	Bomberman 64	40.-	69.-
20.-	39.-	Controller	40.-	69.-
40.-	69.-	Cruisin World	40.-	69.-
35.-	69.-	Diddy Kong Racing	40.-	69.-
50.-	79.-	Extreme G.2	40.-	69.-
40.-	69.-	F1 World Grand Prix	40.-	69.-
40.-	69.-	Fifa '98	40.-	69.-
40.-	69.-	F-Zero X	40.-	69.-

Weitere 1000 Artikel auf Lager

Ab 3 Teile

Versandkostenfrei

Gebrauchte Spiele
auf Anfrage

SUPER NINTENDO

Rush 2



Abwechslung

war beim Streckendesign Trumpf: Neben den fünf Stadtkursen New York (Downtown, Uptown), Seattle, Las Vegas und Los Angeles breitet ihr auch über die unfallträchtige "Chaos"-Kreuzung, den einfachen



Mit dem Pickup auf Harakiri-Tour: Unten justiert ihr Nebel und den Mirror-Modus.

Hawaii-Track und die mit Loopings verschnörkelte Alcatraz-Insel. Komplettiert wird das Angebot von der Stunt-Arena und der Halfpipe. Alle Strecken lassen sich übrigens von Anfang an auch gespiegelt fahren.



Rambazamba in Vegas: Glücksspiel & Showgirls sind Euch schnuppe, ihr interessiert Euch nur für Abkürzungen und Vollgas!



Eine witzige Idee, die sich leider nicht besonders spannend spielt: In der schmucklosen Halfpipe drängeln sich acht Karren.

N4 Hätten die Flitzer beim US-Städterennen "Rush 2" eine Kilometergarantie, würde die wohl 30 Jahre halten: Beim Raser-Wettbewerb berühren die Räder aufgrund regelmäßiger Flüge durch die Luft kaum noch den Asphalt! Ihr entscheidet Euch für eines von 16 Fahrzeugen, mit denen ihr gegen sieben andere Haudenigen startet. Vom bulligen Pickup über majestätische Straßenkreuzer bis hin zu Pink Cadillac und 4x4-Offroadern steht Euch die ganze Palette der US-Klischeefahrzeuge zur Verfügung. Die Steuerung orientiert sich bei allen Varianten streng am Motto "einfach, aber simpel": Wer bisher bei "Colin McRae" und im eigenen Auto übte, darf nun guten Gewissens alles vergessen, was er je über Bremsen und Driften gelernt hat. Hier drückt ihr pausenlos auf die Tube und schert Euch nicht um verbeulte Kotflügel und Reifenabrieb. Das Besondere bei den neun Rennen sind aber nicht nur die exzessiven Flüge über



Wer gegen eine Mauer prescht, endet als rauchender Metallhaufen: Prompt werdet ihr auf den Highway zurückgesetzt.

ganze Downtown-Viertel, sondern auch zahlreiche Abkürzungen. Fast vor jeder Kreuzung in LA ist eine Abzweigung oder eine Sprungschanze zu entdecken, auf Alcatraz düst ihr im Namen des Sieges sogar durch Korkenzieher-Loopings und am Strand entlang. Nur wer diese "kleinen" Erleichterungen perfekt beherrscht, darf sich Siegchancen ausrechnen: Die Gegnermeute ist nämlich ganz schön schnell und knallt nur selten an eine Betonmauer. Besonders findige Piloten erspähen in luftiger Höhe

Sternsymbole und Softdrink-Dosen: Diese sammelt ihr nur ein, wenn ihr eine Folge von kniffligen Sprüngen richtig ausführt. Als Belohnung dürft ihr eine Bonusstrecke und einen F1-Renner auswählen. Als weitere Zusatz-Attraktion führt ihr auf einer Stunt-Strecke punkte-trächtige Flips und andere Schanzen-Kunststückechen aus – grafisch läuft diese Arena genauso wie eine Halfpipe-Rennstrecke im polygonsparenden Magemix. Technik-Fanatiker wurschteln verzweifelt an der Sichtweite: Fahrt ihr alleine im Practice-Modus oder vernebelt New York bis zur Unkenntlichkeit, scrollt "Rush 2" deutlich flüssiger als beim Standard-Rennen. **cb**



Der Pulk schlittert durch LA: Beachtet die völlig verunsteteten Größenverhältnisse zwischen Limousine und Sportwagen!

Den Vorgängern "San Francisco Rush" hat in Punkto Steuerung und Innovation die Haube vorn. "Rush 2" krankt dagegen an seinen komischen Sprüngen in Zeitlupe: An jeder Ecke hebt Euer Flitzer ab, und ihr seht teilnahmslos zu, wie Eure Karre meilenweit durch den Smog segelt – die ansatzweise vorhandene Dynamik des Rennens erhält so regelmäßig einen Dämpfer. Außerdem drehen sich Stallion, Muscle Car & Co. im Flug etwas zur Seite – sobald ihr qualmend wieder auf den Asphalt aufsetzt, schlittert ihr prompt an's nächste Hochhaus. Das Fahrverhalten und der Geschwindigkeitseindruck lassen zu wünschen übrig – die angezeigten 160 Sachen wirken eher wie trenige 50. Lediglich das Sammeln von Sternen und Dosen motiviert – sobald ihr allerdings das Bonusauto hebt, setzt "Rush 2" umgehend Rost an.

CHRISTIAN BLENDL



Ärgerliche Dreher vermiesen Euch den Spaß am Fliegen: "Rush 2" wird von irrwitzigen Slo-Mo-Sprüngen dominiert.



Smog statt Fog in New York: Bei der Streckenwahl bestimmt ihr durch Nebel-Justierung den Grafikfluß.

59%

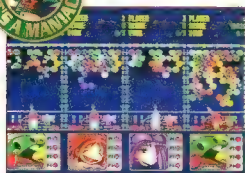
SPIELSPASS

RUSH 2

HERSTELLER
MIDWAY
SYSTEM
NINTENDO 64
ZIELGRUPPE
140 MARK
GRAFIK, SOUND
66% 51%

Der versprochene "Rush" bleibt aus: Zähes, klamaukhaftes Rennspiel, dessen Sintel-Fahraphysik jetzt endgültig veraltet ist.

Bust a Move 3DX



Spaß für vier, aber ohne Musik: Die neue Multiplayer-Version verlangt nach einem großen Fernseher!

BA4 Der zweite N64-Auftritt für die Saunier Bub und Bob ist da: Das Spielprinzip (farblich passende Blasen aneinanderschießen) wurde nicht geändert, lediglich Details sollen mehr Spaß bringen. So prallen die Bälle jetzt von der Decke ab statt daran zu kleben – Profis entsorgen durch gezielte Schüsse unbrauchbare Farben. Die Hintergründe der Automatenfassung sowie die Intro-Sequenz flogen bei der Nintendo-Version raus, die acht verschiedenen Helden blieben jedoch erhalten: Je nach Visage schleudern diese bei Combos unterschiedliche Strafbblasen

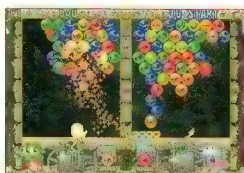
zum Gegner. Lobenswert ist die beim Vorgänger im MANIAC-Test geforderte Vierspieler-Premiere: In diesem Winz-Modus fehlt leider die Musik, und die arg kleinen Spielfelder sorgen für gelegentliche Fehlschüsse – trotzdem ist's ein Heiden Spaß für jede Spiele-Party.

Trotz eines Spielfeld-Editors mit Speicheroption, dem Puzzle-Modus und eines "Challenge"-Leistungstests ist das Update wenig innovativ. Habt Ihr oft Blasenfanatiker zu Gast, solltet Ihr trotzdem zuschlagen. *cb*

BIT 64	SPIELSPASS 88%	
	HERSTELLER TAITO	
	SYSTEM NINTENDO 64	
	ZIRKA - PREIS 100 MARK	
	GRAFIK - SOUND 47% 59%	
	Das kultige Geschicklichkeitsspiel erstmals mit Vierspieler-Option: Wer den Vorgänger noch nicht hat, muß sich die suchterzeugende Knebelie zulegen!	

Andere Versionen
Die Saturn-Version wurde in MANIAC 11/97 mit 88% Spielspaß getestet.

Bust a Move 4



Freude auf der einen Seite, Entsetzen auf der anderen: Die Dinos bekriegen sich mit bunten Blasen.

DS Das Kreuz mit den Updates, die von Jahr zu Jahr nur marginal verändert werden, haben meist nur die Sportspiel-MANIACS.

Doch dank Taito wird das "Einer geht noch"-Konzept auch beim hauseigenen Geschicklichkeits-Klassiker angewendet: Ein oder zwei Spieler schießen farbige Blasen an eine nach unten wandernde Phalanx – sobald sich drei gleichfarbige Kugeln berühren, ploppen diese auseinander und schaffen Raum für weitere Aktionen. Beim vierten Aufguß dieses packenden Prinzips werden aufgrund gelungener Manöver herunterfallende Bla-

sen automatisch wie von Geisterhand an passende Pärchen dirigiert – so entstehen noch wichtigere Combos, die den Gegner umgehend mit Dutzenden von Strafbblasen nerven und die Duellisten meist entscheiden.

"BaM 4" sollten nur Einsteiger kaufen, die ein kultiges, spielerisch tadelloses Geschicklichkeits- und Denkspiel suchen. Für Besitzer eines der drei Vorgänger gilt hingegen: Warum hundert Mark für ein Update ausgeben, wenn es doch genügend Playstation-Neuheiten gibt? Die bunten Blasen werden langsam müde! *cb*

BIT 64	SPIELSPASS 82%	
	HERSTELLER TAITO	
	SYSTEM PLAYSTATION	
	ZIRKA - PREIS 100 MARK	
	GRAFIK - SOUND 48% 61%	
	Hektisch, aber beherrschbar: Die endlose Blasenkanaliere leidet trotz neuer Combo-Mechanik unter Innovations-Armut. Für Neueinsteiger zu empfehlen.	

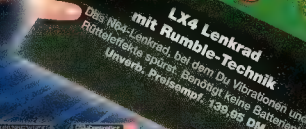
Andere Versionen
Die Import-Version wurde in MANIAC 11/98 mit 82% Spielspaß getestet.

good vibrations ...



G64 Controller
Die ergonomischen N64-Joysticks mit Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion. In fünf Designs. Unverb. Preisempf. 59,95 DM

Das offizielle „Tekken 3“-Buch
Auf 200 farbigen Seiten erfährst Du alles über Namcos grandioses PlayStation-Spiel. Nur 24,95 DM



LX4 Lenkrad
mit Rumble-Technik
Das N64-Lenkrad, bei dem Du Vibrationen und Rüttel effekte spürst. Benötigt keine Batterie! Unverb. Preisempf. 139,95 DM



PSX Lenkrad MK II
Das beliebte PSX-Lenkrad jetzt mit verbessertem Handling. Unverb. Preisempf. 139,95 DM



The Glove
Finde Dein Spiel! Analoges und digitales Steuern direkt mit Deiner Hand. Für PlayStation! Unverb. Preisempf. 129,95 DM

Jetzt im gut sortierten Fachhandel

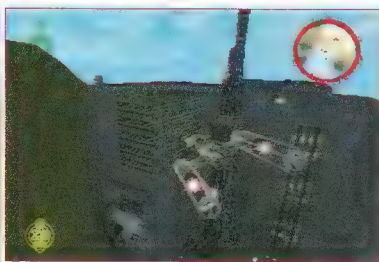
Vide-Elcom-Vertriebs GmbH | Bötzeler Chaussee 95-99 | 22551 Hamburg | Tel. 040 - 514 340-48

Rogue Squadron

Es steht
Euch frei, mit wel-
chem Rebellen-
Vehikel Ihr die
Missionen anpackt
- Jedes Gefährt
unterscheidet sich
in Flugverhalten
und Laser- bzw.
Sekundär-
bewaffnung. Das
kommt natürlich
dem Langzeit Spaß
zugute...



Bodenschlacht: Die verwegene Rebelleninheit "Rogue Squadron" wagt sich im Sturzflug auch an überlegene Basen des Imperiums.



Im Y-Wing über die Wolkenkratzer: Jedes neu auftauchende Grafikdetail bremst Euren Flug.



Ein schnelles Schiff für Luftkämpfe, allerdings mit schwachem Schild.



Han Solos ganzer Stolz - lässt sich leider nicht besonders gut steuern.



Der legendäre Kampfgleiter mit mickrigem Schild und Tow-Kabel.



Extrem verwundbarer Gleiter mit hervorragenden Flugeigenschaften.



Der schwere Bomber fliegt nur langsam, hat dafür aber massive Schilde.



Der T-65 verfügt über vier Blaster-Kanonen und Protonen-Torpedos.

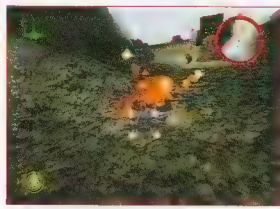
W24 Die dunkle Seite der Macht hat's nicht leicht in diesen Tagen: Vorwitzige Rebellen schießen den mühsam zusammengebastelten Todesstern in Stücke, danach schwirren die Teufelskerle der "Rogue Squadron" auch noch über imperiale Stellungen auf sicher geglaubten Planeten wie Syllust oder Candrilla. Lord Vader platzt der Krugen: Durch eine Invasion des Eisplaneten Hoth schlägt das Imperium bald zurück! Als junger "Rogue Squadron"-Pilot schlüpft Ihr in die Rolle der Rebellen-Angriffe und beharkt in 16 Missionen die Rüstungsmaschinerie der dunklen Seite. Ihr werdet TIE-Jäger in der belebten Wüstenstadt Mos Eisley ab, attackiert staphende AT-PT-Kampfmaschinen auf Barkshen und eliminiert im Tieflug gefährliche Radarstationen in engen "Corrella"-Canyons. Dabei seid Ihr meist im Verband unterwegs: "Rogue"-Piloten wie Wedge Antilles, Dack Ralter und Zev Senesca tauchen während der Einsätze auf und halten Euch den Rücken frei, Ihr wiederum helft den Kollegen bei

Missionen gegen Walker-Fabriken und Schildgeneratoren. Seid Ihr neu im "Star Wars"-Universum, studiert Ihr Text-Biographien der Teammitglieder. Obwohl Ihr bei jedem Einsatz die Wahl zwischen mehreren Jägern habt (siehe Randspalte), gleichen sich die Missionen im wesentlichen: Es gilt, Gebiete von Droiden und feindlichen Staffeln zu säubern, Versorgungs-Konvois zu schützen oder Städte gegen Großangriffe zu verteidigen. Ausgefällte Flugmanöver sind Rebellenpflicht: Per Boost- und Brems-Taste steuert Ihr elegant über Bodenziele oder hängt Euch an feindliche Staffeln, längere Distanzen bewältigt Ihr z.B. durch Zusammenklappen der X-Wing-Flügel - schießen ist dann allerdings nicht mehr möglich! Je nach Flieger stehen Euch Sekundärwaffen zur Verfügung. Mit rationierten Sprenggranaten merzt Ihr Flakgeschütze aus, Raketen holen Tie-Verhände vom

Himmel und das Tow-Kabel des Snowspeeders dient wie immer, um herumspazierende Walker zu Fall zu bringen - aus der Außenansicht steuert Ihr Euer Gefährt in engen Bahnen mehrmals um das Ungetüm. Per Funk stehen die "Rogues" miteinander in Verbindung und entfachen in der Hektik wilde Kommando-Stakkatos: Englische Hilferufe wie "Wo bleibt die versprochene Luftunterstützung?" werden



Die Biographien der Piloten werden per Sprachausgabe präsentiert - eine ausgefällte Kompression macht's möglich.



Volltreffer: Ihr greift Lasertürme an, um dem Verband eine Einflugschneise zum Stützpunkt zu bahnen.

! Außen pfui, innen hui: Technisch enttäuscht "Rogue Squadron" wegen schlimmer Ruckelei und schwer erkennbaren Feinde - ist's ein AT-ST oder ein eigener Jäger? Wer mit der Macht ist, sollte deshalb ein RAM-Pak in den X-Wing einbauen - sonst geht ein Großteil der Faszination flöten. Eine Wucht sind die zahlreichen Sprach-Instruktionen, Original-Soundeffekte und massig umherflitzende "Rogue"-Piloten: Oft seid Ihr Teil einer Großoffensive und staunt über das Aufgebot an Mensch und Material. Doch kratzt mal den "Star Wars"-Lack ab: Hinter den Fassade verbirgt sich ein simples Shoot'em-Up. So vermisse ich im Trubel präzise Radar-Aufklärung, mehr Waffen und Abwechslung beim Design. Immer nur ballern wird selbst dem Rebellen-Freak zu einseitig. Fans der Sci-Fi-Serie (und des RAM-Paks) haben mehr vom Spiel!



CHRISTIAN BLENDL

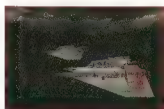


Belohnung in Medallienform: Links die Auswertung einer erfolgreichen Mission, daneben die Missionsziele im Pause-Menü und die Information über Einsatzfahrzeuge.



Einer der Höhepunkte von "Rogue Squadron": In imperialen Walker-Fabriken vernichtet Ihr Truppen, Rohstoffe und Maschinen.

vom Schreien sterbender Piloten (und getroffener Infanterie am Boden) unterbrochen. Sind alle Missionsziele abgehakt, wird Bilanz gezogen: Je nach Schnelligkeit und Trefferquote erhaltet Ihr Bronze-, Silber- oder Goldmedaillen, die Euch für drei klassische Abschnitte qualifizieren. Habt Ihr Eure Konsole mit der 4M-Byte RAM-Erweiterung aufrüstet, entscheidet Ihr Euch für schicke hochauflösende Grafik oder nutzt den Zusatz-Speicher, um heftiges Ruckeln zu entschärfen. *cb*



Ohne RAM-Pak sind nur die Cut-Scenes in hoher Auflösung zu sehen.

Gelingt es

Euch, alle 16 Hauptaufgaben mit Medaillen-Auszeichnung zu erledigen, dürft Ihr in Bonus-Einsätzen klassische "Star Wars"-Einsätze bestreiten: Verteidigt per Speeder den Eisplaneten Hoth, jagt als Luke persönlich über den "Death Star" zur Entlüftungsluke und bestreitet ein Rennen im "Beggars Canyon".

SPIELSPASS 75%

STAR WARS ROGUE SQUADRON

HERSTELLER
NINTENDO

SYSTEM
NINTENDO 64

ZIRKA-PREIS
100 MARK

GRAFIK 73% **SOUND** 84%

Atmosphärisch tolle "Star Wars"-Episode mit dramatischer Action - enttäuschende Optik schmälert Übersicht und Ballerspaß.



Mit RAM-Pak sieht "Rogue Squadron" um Klassen besser aus: Eigentlich sollte dem Spiel die Erweiterung gleich beilegen...

PSX-Knöder
DM 99,95

Updatefähig
über PC-Link

über 1000
Cheats
vorab
gespeichert

Kompatibel mit
Gamebuster™-Codes



N 64 Hyper Sixty Four
DM 99,95

Analog-Stick
mit drei
verschiedenen
Ausätzen

mit analogem
Mini-Lenkrad

in diversen Farben

Original
PSX Scorpion Light Gun
Jetzt nur: DM 79,95

bekannt als
JamesBond Waffe

inklusive
GunCon™
AV-Adapter



N64 Jolt Pack
inkl. 1 MB Memory Card
Jetzt nur: DM 39,95

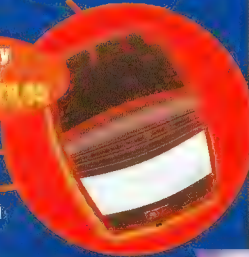
megastarker
„Rumble“-Effekt

in diversen Farben

PSX Memory
Card 2 MB
Jetzt nur: DM 79,95

ohne Kompression

2 Chips mit je
15 Speicherplätzen



Internet: <http://www.blaze.de>

e-mail: service@blaze.de

BLAZE

www. W-Preis

Copyright: Alle aufgeführten TM's und PC's sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

Knife Edge

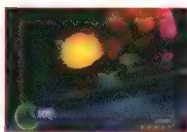


"Knife Edge" heißt die letzte Rettung für die von Aliens gepiesackten Marskolonien.

Doch statt den Raumjäger selber zu fliegen, setzt Euch Entwickler Kemco lediglich als Bordschützen ein – der Pilot sichert sich nicht um den besten Schusswinkel, sondern schwenkt nach Belieben durch Canyons, über Eiswüsten und durch Höhlengänge.

Ihr versucht derweil Euer Bestes, um per Zielkreuz trotz der unvorhersehbaren Schaukeleien möglichst viele durchs Bild jagende Raumschiffe zu treffen. Selbst Extras findet Ihr auf den kargen Polygon-Planeten – durch Draufschießen erhöht Ihr die Laser-Leistung und sackt Bonuspunkte ein; auch Zusatzwaffen wie "Nuke", Smartbomben und Zielschuraketen erleichtern gelegentlich die Schlacht. Da die vier Abschnitte recht schnell durchflogen sind, sorgt ein ausgefeiltes Routensystem für Abwechslung: Vor dem Spiel legt Ihr aus einer Handvoll Alternativen auf einem Plan Euren Weg fest. Je nach Wahl erforscht Ihr unterschiedliche Bereiche des Mars, die wesentlichen Elemente wie Boss-Flieger und angreifende Feinde bleiben jedoch identisch. Damit Ihr feindlichen Schüssen ansatzweise ausweichen könnt, aktiviert Ihr mit den C-Tasten Steuerdüsen, mit denen Ihr die Ansicht um wenige Zentimeter ändert – eventuell rast eine Rakete so an "Knife Edge" vorbei. Bis zu vier Spieler legen in den Modi "Team" und "Battle" zugleich los. *cb*

Tiefflug-Showdown in der City: Mechs hinterlassen Upgrade-Kristalle.



Balleralltag auf dem Mars: Rechts entschwebt ein Laser-Kristall.

Dieses Genre hat dem derbenden NS4 gerade noch gefehlt: Ein Zielkreuz-Shooter im angestaubten "Starblade"-Still. Daß man mit einer Handvoll gefilterten Fels-Texturen keine ansprechende Planeten-Optik zustande bringt, war auch den Kemco-Designern klar – und so konzipierten diese als Bonus ein schwachbrüstiges Ausweich-Festure, das aufgesetzt wirkt und kaum vernünftigt nutzbar ist: Ob es gelingt, den futzeligen Geschossen auszuweichen oder nicht, ist weitgehend Glück. Auch die Modulgröße läßt dem hyperaktiven "Knife Edge"-Auto-piloten keine längeren Einsätze zu: Trotz Weg-Alternativen seid Ihr nach 20 Minuten am Ziel. Fazit: Auf Messers Schneide steht nur, ob Ihr während der ersten zehn Minuten ein-pennt oder länger durchhaltet.



CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 29%

HERSTELLER NINTENDO 64

ZIRKA-Preis 140 MARK

GRAFIK SOUND 34% 42%

Das kalte Grauen: Krude, ideenlos gebastelte Mischung aus "Starblade" und Ego-Shootern – ohne jede Langzeitsubstanz.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

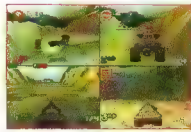
S.C.A.R.S.



Vivid Image schickt seine Flitzer jetzt auch auf dem N64 in die Schlacht: Neun Rennwagen stehen bereit, jeder symbolisiert durch seine Form und Eigenschaften ein Raubtier: Der Hai protzt mit Waffenkraft, hat dafür aber kaum Bodenhaftung, während der majestätische Löwe durch ausgewogene Eigenschaften die optimale Wahl ist für Allrounder. Auf neun Pisten (wahlweise auch spiegelverkehrt) heizt Ihr durch unwegsames und hügeliges Gelände: Im engen Canyon schränken steile Felswände den Weg stark ein, im Gebirge führt jeder Ausreischer in den Abgrund, auf der Rallystrecke braucht Ihr Offroad-Können.

Hier wie da säumen zahlreiche Extras und Waffen Eure Route: Neben gewöhnlichen Raketen und Turbos auch explosive Barrieren oder ein Magnet, der alle Gegner abbremst. Während zwei oder vier Spieler im Spitscreen gegeneinander antreten, wagen sich Solisten entweder an ein Rennen gegen die Uhr oder in die Pokalscenen: Vier Klassen warten darauf, gewonnen zu werden. Für einen Triumph erhaltet Ihr die Chance, in einem Duell gegen den Topfahrer der Klasse dessen Fahrzeug zu ergattern, sowie die Zugangsberechtigung zum nächsten Wettbewerb. Wahlweise stellt Ihr Euch ein eigenes Turnier zusammen, dafür bestimmt Ihr neben der Reihenfolge der Strecken auch die Tageszeit und Wetterlage der Rennen. *us*

Und hopp: Das Wegsperrern kontiert Ihr mit einem kurzen Sprung.



Im Vierspieler-Modus fahrt Ihr ohne CPU-Gegner, außerdem sind nur sechs Strecken wählbar.

Wenn Ihr das Playstation-"S.C.A.R.S." kennt, dann wißt Ihr, was Euch auf dem N64 erwartet, denn Neuerungen gibt es nicht: Die Grafik sieht bis auf Details identisch aus (die Explosionen wirken etwas knackigen), was aber auch als Kompliment zu verstehen ist: Die abwechslungsreichen Kurse sind für N64-Verhältnisse sehr detailliert und kommen ohne Nebelschwaden aus. Zudem wird das geringe Polygon-Popup geschickt durch den kurvigen Streckenverlauf versteckt. Während die Musikbegleitung nur noch aus drögen Rhythmen besteht, hat Vivid die Steuerung vereinfacht: Auch Nichtprofis kommen nun schnell mit dem eigenwilligen Fahrverhalten den Tierflitzern zurecht und werden nicht gleich von den aggressiven Gegnern abgehängt. Empfehlenswert!



ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS 75%

HERSTELLER UBI SOFT

SYSTEM NINTENDO 64

ZIRKA-Preis 120 MARK

GRAFIK SOUND 82% 53%

Identische Umsetzung des Playstation-Flitzers: Waffenlastige Duelle und optisch schöne Kurse sorgen für spannende Rennen.

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MANIAC 11/98 mit 75% Spielspass getestet.

MAN!AC

**ACTION
PACK**

PLAYSTATION

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

**12 MAN!ACS
+ 1 MEMORY-
CARD***
FÜR **60,80 MARK**

HAST DU EIN NINTENDO 64, BEKOMMST
DU STATTDESSEN EINE MEMORY-CARD
SOBALD DU EINEN FREUND WIRST.

12 Hefte: 70,80 Mark
+ Memory Card: 24,95 Mark
= im Handel 95,75 Mark



IM HANDEL
24,95
V.P.

**12 MAN!ACS
+ 1 JOYPAD***
FÜR **60,80 MARK**

*WIRST DU EINEN FREUND
ODER BEKANNTEN ALS NEUEN
ABONNENTEN, SCHICKEN WIR
DIR KOSTENLOS EIN PLAY-
STATION-JOYPAD ZU...

12 Hefte: 70,80 Mark
+ Memory Card: 24,95 Mark
= im Handel 100,75 Mark



**DU SPARST
BIS ZU 39,95 MARK!**

ABO-HOTLINE
089/85709112

FAX: 089/85709131
E-MAIL: PAN-ADDRESS@
CPMPUSERVE.COM

DEN COUPON
SENDET IHR AN:
PAN-ADDRESS
MAN!AC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG

KEINE NACHBESTELLUNGEN

ICH BIN DER WERBER!

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, ORT

DATUM, UNTERSCHRIFT

ICH HABE EINEN ABONNENTEN GEORBEN
UND ENTSCHEIDE MICH FÜR FOLGENDE
PRÄMIE: ☐ DAS PLAYSTATION-JOYPAD

ODER ☐ DIE N64 MEMORY-CARD

BESTELLEN & SPAREN:

JAJ! ICH WILL MAN!AC FÜR MINDES-
TENS EIN JAHR (12 AUSGABEN)
ABONNIEREN

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, ORT

WENN ICH UNTERZEICHNETE, BESTELLE ICH 2 AUSGABEN VON
MAN!AC (12 AUSGABEN) ZU 39,95 MARK

WENN ICH UNTERZEICHNETE, BESTELLE ICH 2 AUSGABEN VON
MAN!AC (12 AUSGABEN) ZU 39,95 MARK

GEGEN RECHNUNG ☐ PER BANKEINZUG

BANKLEITZAHLE

KONTONUMMER

SELBSTINSTITUT



MANIAC-TITEL

Gute Spiele für alle Systeme kommen in den Himmel – der schreckliche Rest landet auf diesen Seiten! MANIAC präsentiert – nicht ohne Abscheu – die größten Spiele-Gurken der letzten drei Jahre.

Es ist an der Zeit, ein Genre zu beleuchten, das in Deutschlands Fachpresse kaum Beachtung findet. Doch trotz dieser Totschweigtaktik hat wohl jeder Spiele-Fan mindestens einen Vertreter dieser Gattung im Schrank stehen. Ja, es gibt sogar Freaks, die gezielt nach solchen Titeln suchen. MANIAC präsentiert Euch deshalb die "Trash-Awards", bei denen wir exakt die Spiele würdigen, die sonst auf einer mickrigen Viertelseite abgekanzelt werden. "And the loser is...": Um die Verleihung feierlich zu gestalten, ordnen wir die Zeremonie nach Genres und erläutern Euch die wichtigsten Kriterien, bevor wir die Nominierungen vorstellen. Wählbar sind alle in Deutschland erschienenen Playstation-, Saturn- und N64-Spiele der letzten drei Jahre. Vorhang auf... und möge der schlechteste gewinnen! *ch*

DIE JURY

Um dem denkwürdigen Anlaß gerecht zu werden, die schlechtesten Spiele der letzten Jahre zu küren, holten wir uns eine fachkundige Jury. In der Redaktion: Außerlich mögen diese jungen Herren einigen MANIACS

Martin "Grauen-voll" Gaksch: Spielt am liebsten Shooter-Müll.

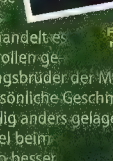


Andreas "Unter aller Kanone" Ulrich: Ergötzt sich an fatalen Fußball-Flops.



Tobias "Mauri sträubend" Hartleben: Sucht im Web täglich nach den größten Flops.

ähnelt, doch handelt es sich um verschollen geglaubte Zwillingbrüder der MANIAC-Sippe. Der persönliche Geschmack bei Spielen ist bei den Zwillingen völlig anders gelagert – je weniger



Winnie "Widerwärtig" Forster: Sammelt miese Spiele aus aller Welt.



Christian "Katastrophal" Blend: Fan inkompetenter Arcade-Umsetzungen.



Ulrich "Sieht schlecht aus" Steppberger: Findet selbst in Top-Hits Anzeichen von Trash.

Allerdings hält sich die Fachjury nicht streng an MANIAC-Urteile. Die Herren entscheiden nach Lust und Laune, welche Titel im Moment die Kriterien am besten erfüllen. Die Portraits zeigen die Profis übrigens in bester Laune – soeben haben sie das außer Konkurrenz laufende "Godzilla Generations" drei Tage lang förmlich verschlungen.

ADVENTURE

Unsere Jury belohnt hier vor allem langatmiges Spieldesign und haarsträubende Rätsel: Irrt der Spieler tagelang ohne Hinweise durch Pixelwüsten und muß mit einem Langschwert dem Monster in der Nase bohren, um eine Schatzkiste zu öffnen, dann heisst der Kandidat Höchstwertungen ein. Natürlich sorgen auch minutenlange Ladezeiten, dilettantische Hintergründe und zähe Steuerung für zufriedene Gesichter – vor allem, wenn das Abenteuer nach einer Stunde durchgespielt ist.



TITEL
Atlantis
SYSTEM
Saturn
HERSTELLER
Gyro

Die Sage von Atlantis: Ein dankbares Thema, das hier mit bemerkenswert einfallsloser Technik und bar jeder Atmosphäre auf den Bildschirm geklatscht wurde. Auch die lachart animierten Charaktere sorgen für Händeringen und Kopfschütteln – bemerkenswert!



TITEL
Men in Black
SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Gremlin

Der erste Lizenztitel des heutigen Abends ist sicher vergessen der preisverdächtigsten: Ein außerordentlich mieser Abklatsch bekannter Capcom-Horrorserie, dessen abstruse Möchtegern-Rätsel besser schnell vergessen werden sollten – vielleicht leiht Euch ein MIB-Agent seinen Blitzzer...



TITEL
The Note
SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Sunsoft

Durchgängig schlechte Noten handelt sich das Grusel-Abenteuer "The Note" ein – wenn hier Zombies loshameln, fühlt man sich wie bei der Heißeisbären-Tanzparade. Besonders mißfallen die Gewehr-Steuerung: Eine Herausforderung, selbst Godzilla auf fünf Meter Entfernung zu treffen.



TITEL
Perfect Assassin
SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Grolier

Die Wucht in Tüten: Auf dem Planeten Pixelbrei sucht Euer (scheinbar) mehrfach gelächtes Alter-Ego stoischen Schrittes nach spektakulären Artefakten – zerissene Notizzettel und Lasergeheute von der Dramatik einer Ladepause stehen stellvertretend für eine Vielzahl netter Trash-Einfälle.



Perfect Assassin!

Begründung: Mit diesem Adventure beweist Hersteller Grolier, daß auch mit recycelten Buchhaltungsprogrammen Spiele entwickelt werden können – ein abenteuerlicher Nervtöter, wie er im Buche steht.

RENNSPIEL

Es ist schwer, ein Rennspiel zu vermarkten: Die Genre-typische Dramatik macht selbst miese Titel zu unterhaltsamen Zwischendurch-Häppchen. Unsere Kandidaten beweisen, daß es mit etwas Geduld auch anders geht: Das Geschwindigkeitsgefühl erinnert an einen Volkswandertag, Kollisionen werden per Motion-Capture von Gummibällen realisiert. Knackpunkt ist aber das Fahrverhalten: Vor allem die mißlungene Steuerung zählt!



TITEL
Road Rage
SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Konami

So verprügelt man ein klasse Arcade-Rennspiel: Die Japano-Programmierer eliminieren alle Spuren von Geschwindigkeitsgefühl, Rasan und Dynamik. Lediglich die Steuerung ist nach vier Stunden beherrschbar – bis dahin hat aber auch der stoischste Konami-Fan seinen Platz verlassen.



TITEL
Starwinder
SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Mindscape

Was "Wipeout" für die Garde der Spitzentitel ist, stellt "Starwinder" für die Trash-Riege dar – einen Meilenstein! Preiswürdig sind zufällige Asteroiden-Kollisionen, unleserliche Anzeigen und die Option, sich im Raum-Nirgendwo zu verirren: Ein Riesenspaß für die angeheiterte Jury!

TRASH-ANWARTER



TITEL
Penny Racers
SYSTEM
Nintendo 64
HERSTELLER
Takara



TITEL
Powerboat Racing
SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Interplay

Faszinierende 08/15-Idee, gelungen realisiert: Takara lässt lahme Knubbel-Autos im farbreichen Nichts gegenfährlich um die Wette turnern. Bemerkenswert hier das gähnende Streckendesign, das selbst im Vierspieler-Modus belebte Wohnzimmer in Sekunden-schnelle leert.

Mit akribischer Genauigkeit untersuchten Interplays Bootsrenn-Designer monatelang, wie man Wasservellen auf der Playstation darstellt – sie fanden keine Lösung. Deshalb drohen die 2,5 PS-Powerboats in gigantischen Badewannen ihre Kunden – Seekrankheit pur für Ex-Tankerkapitäne!



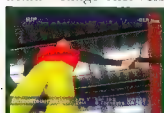
Road Rage!

Begründung: Konami zeigt den Weg ins nächste Jahrhundert: Road Rage konfrontiert den Spieler mit der bitteren Erkenntnis, daß in der Zukunft doch alles schlechter wird.



SPORTSPIEL

Abwechslung bei den der Realität verpflichteten, virtuellen Leibesübungen. Ob Science-Fiction-Kick oder Olympia-Marathon – richtig Spaß machen die Kandidaten auch in dieser Disziplin keinem. Wir achteten auf dümmliche Computer-Opponenten, nicht vorhandene Spielkonzepte oder simple Knopfdruck-Marathons. Animationen sollten keinerlei Bezug zu menschlichen Wesen haben. Wichtig ist natürlich auch, daß zu zweit keinerlei Zerkweil aufkeimt – einige Titel verspielten so ihre Chance.



TITEL
Olympic Games
SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Centergold



TITEL
Pitball
SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Warner

Seit Atari-VCS-Zeiten machte jedes Zehn-kampf-Spiel in geselliger Runde Spaß. "Olympic Games" bildet die Ausnahme! Mit dieser Murks-Ansammlung nurriger Geschicklichkeits-Tests wünscht sich jeder Athlet eine Handverletzung, um der Joypad-Quäl zu entgehen.

Neue, spannende Sport-spieleaden auf Fußball-Basis – eine Kunst, die von den "Pitball"-Entwicklern augenscheinlich nicht beherrscht wird. Dieses chaotische Gebolze mit Schweben-Bällen ist selbst für lernbegeisterte Spieler eine Tortur – 17 Manöver motivieren zum Abschalten.



TITEL
Trash-Entsorgung
SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Interplay

Hand aufs Herz: Auch der eiserne Müllsammlier kann die hier prämiierten Spiele irgendwann nicht mehr sehen und leidet schon beim Einschalten der Konsole unter Magenkrämpfen. Kein Problem: In unserer Entsorgung-Hitparade nennen wir auch die sinnvollsten Anwendungen für CDs und Module. Die selbst unsere Jüdy nicht mehr riechen kann.

ANWENDUNGSTIPS:

1. Keinesfalls mehr auf CD-Müll im Schrank! Eure Trash-Garde gibt eine prima Briefz. Sammlung für feucht-fröhliche Spiele-Parties ab!
2. Immer Ärger mit liegenden Zeiteln? Nutzt überflüssigen Modul-Müll einfach als bunten

Briefbeschwerer, besonders geeignet für die wichtigen Ablagen "Spiele-Bestellungen" und "Papierkorb".

3. Naher Renovierungsarbeiten, und Ihr habt keine Zeitung zu Haus? Kein Problem: Lost Eure Spiele-Sammlung auf und legt die Zimmer mit Jlays, CDs und Verpackungen aus – So bleibt das Parkett bei Malerarbeiten sauber, und Ihr habt einzigartige Flopfs!

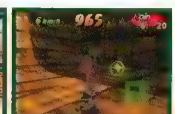
4. Online-Freaks nutzen die MANIAC-Website Poster einfach, daß Eure CD "Trash 3000" hohen Sammlerwert besitzt – und verhört das Teil anschließend im "For Sale" Forum!

5. Wirkungsvolles Druckmittel gegen böse Händler und Hersteller: Brom den Herren, Ihre Spiele zurückzuschicken – aber noch schlimmer – sie all Euren Freunden mit Angabe der Quelle "die haben noch mehr davon!" zu zeigen!



TITEL
V-Ball
SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Technos

Volleyball am Strand: Was Millionen Sonnen-anbeter freut, kann auch im düsteren Wohnzimmer nicht schaden. Und richtig: Bedingt durch die trostlos-statische Simulation mit kurzweiligen Comic-Wichten zieht es eiserne Stuhnhocker sofort ins Freie: Selbst rumpelnde Bademeister sind besser als dieser Murks.



TITEL
Airboarder 64
SYSTEM
Nintendo 64
HERSTELLER
Human

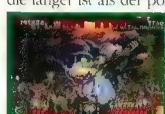
Schon die Idee verdient einen Eintrag ins Buch der Trash-Ikonen: Eine gute "1080 Snowboarding"-Variante – ohne Schnee, Berge und Gegner! Die Gefährte sind Hoverboards und brauchen deshalb keine raffinierte, Realitäts-nahe Steuerung. Das wirre Ergebnis schockt selbst den hartgesottesten N64-Trash-Fan.

BEAT 'EM-UP

Das Duell Mann gegen Mann – ein packendes Drama auch für Playstation- und N64-Fans. Daß es anders geht,

beweisen unsere Top-Aspiranten auf der Trash-Gürtel. Ob 2D, 3D oder Ohje – die Anwärter müssen sich sowohl in Punkto Animation, als auch beim Schlagrepertoire als absolute Minimalisten beweisen.

Gern gesehen sind doofe CPU-Schafe, die sich mit monotonen Hieben wegputzen lassen, und merkwürdige Kollisionsabfragen: Seid sicher, jeder der folgenden Anwärter hat eine Mängelliste, die länger ist als der polare Winter.



TITEL
Battle Monsters
SYSTEM
Saturn
HERSTELLER
Naxat

Diese Perle neuzeitlicher Beat'em-Up-Kunst besinnt sich auf traditionelle 2D-Werte, garniert diese aber mit unsäglich träger Steuerung und grausigen Ruckel-Animationen. Auch dreijährige Kleinkinder kommen mit der Spielmechanik qu zurecht: Ein Standard-Schlag streckt fast alle Untoten nieder.



TITEL
Killing Zone
SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Naxat

Der japanische Hersteller Naxat will es wissen und sucht auch eine 3D-Katastrophe in den Ring: So die Kamera wird, beobachtet Ihr zwei zuckende Sagen-gestalten beim Arena-kampf. Welche Schlagserien Ihr auch versucht anzubringen: Die Trefferabfrage beruht auf dem bewährten Würfel-Prinzip.



Airboarder 64!

Begründung: Ein Trip auf den "Airboarder 64"-Brettern, und jeder Spieler wünscht sich in einen verrosteten Kleinwagen – selbst im Stau vor München kommt mehr Tempo auf!





TITEL
Rise 2 - Resurrection
SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Mirage

Bei "Rise 2" nahmen sich die Entwickler die Fehler des Vorgängers gründlich zu Herzen - und vermehrten diese. Neu im Programm sind jede Menge wirre Spezialschläge. Unvergeßlich die deutschen Bildschirmschreie: Egal, ob alte oder neue Rechtschreibung - diese ist in jedem Fall verkehrt!



TITEL
Batman Forever
SYSTEM
Playstation/Saturn
HERSTELLER
Acclaim

Eine pfiffige Idee: Um die Schwächen des "Final Fight"-ähnlichen Arcade-Vorbilds zu verstecken, baute Acclaim bei der Umsetzung einfach viele neue Pannen ein. Batman und Robin leiden an Animations-Hübschheiten und haben blindlings in die Pixelmeute - ein Fest für angehende Psychopathen!

JUMP'N'RUN

Hüpfspiele sorgen bei unserer Trash-Jury seit 16-Bit-Tagen für Verückung. Fragwürdige Hits von heute toben ihre nicht vorhandene Spielbarkeit aber meist in 3D aus: Sie liegen in Sachen Unfairness, Langeweile und Nerv-



TITEL
Incredible Hulk
SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Eidos

Marvel-Grünling Hulk ist schnell verärgert, der Spieler ist es noch schneller - vorausgesetzt, er ist kein eiserner Trash-Fan. Ein Mann, ein Motto, aber leider kein Plan: Steuert den hirnlosen Hulk durch uninspirierte Plattform-Labyrinth und schwingt die erbarmungswürdige Pixelfaust.



TITEL
Blasto
SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Sony

Die Sony-Geheimwaffe wird zum Schlafmittel für alle Genrefans: Witzlose One-Liners erinnern an Versprecher bei der Tagesschau, trotz Laserwaffen ist Blasto ein unbeholfener Sprung-Rüpel ohne Sequel-Aussichten: Das Einschalten der Konsole macht mehr Spaß als dieses armselige Raum-Sodnbrennen...

IMPORT-SONDERPREIS DER JURY

Um auch bemerkenswert schlechten Importspielen eine Chance zu geben, entschied sich die Jury zu Sonderpreisen für drei außergewöhnliche NTSC-Nieten Bahnfrei für die Megaflops aus den Kontinenten Japan und Amerika!

PLATZ 3: Eine Filmumsetzung jenseits von Gut und Böse: Stellte 1996 Rekorde in den Kategorien "Ruckeln", "Newfaktor" und "Unähnlichkeit zu einem Film" auf.



TITEL
Hyper Revertion
SYSTEM
Saturn
HERSTELLER
Technosoft

PLATZ 1: Da gibt es nichts zu deuten. Selbst "Space Invaders" verfügt im Vergleich zu diesem Shooter-Scroll-Chaos über brillante Grafikeffekte und komplexes Spieldesign.



TITEL
Gaido
SYSTEM
Saturn
HERSTELLER
Sega

PLATZ 2: Eine Umsetzung des "Virtual-On" Automaten berdischer 3D-Roboterschlacht werden bis zu 14 Polygone genutzt und bis zu 2.000 Geduldsfäden pro Minute geissen.



TITEL
Ironmen/XO... Manowar
SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Acclaim

Die unbeholfenen Acclaim-Programmierer scheitern schon beim Versuch, dem Spiel einen sinnvollen Namen zu geben, kurz vor dem Erreichen des Alpha-Stadiums liegt das Spiel im Regal: Ein denkwürdiges Ereignis, das die Qualitäten von 2D-Nieten mit witzigen Marathon-Ladepausen garniert.



TITEL
Dragonheart
SYSTEM
Playstation/Saturn
HERSTELLER
Acclaim

1996 der letzte Schrei: Lizenzgurken! Dragonheart überzeugt auf ganzer Linie: Da 98,4% des Budgets für Lizenz, Hardwareausstattung und Basic-Handbücher draufgingen, gedeiht das Spiel zu einem Kultur-Objekt für Müllsammler: Bornierte Sprungpassagen mit Diggi-Ritter-Quail legen jeden Nerv blank...

ACTION



Fordernde Nonstop-Ballerien, actionreiche Flugstunden und jede Menge Adrenalin: Sobald die Jury diese Symptome verspürte, schied der hoffnungsvolle Kandidat für den Trash-Award aus.



TITEL
Independence Day
SYSTEM
Playstation/Saturn
HERSTELLER
Electronic Arts

Es gehört viel Mühe dazu, die Unlogik des Film-Blockbusters zu überbieten, die 32-Bit-Spiele-Verwursthung schafft diese Hürde mit Bravour. Also dotzt ihr mit einem fliegenden Kirmesauto (= Jäger) unter den XXL-Alien-Raumern und schießt deren Kanonen von der Hülle - obwohl der omnipotente Schutzschild noch intakt ist!

Stattessen zählen bei der Nominierung kaum zu beherrschende Vehikelsteuerung, Spieldesign nach dem Chaos-Prinzip und möglichst große Pixelansammlungen. Daß alle drei Punkte mit Auszeichnung zu bestehen sind, beweisen die folgenden Nominierungen. Doch die Kandidaten haben noch viel mehr zu bieten...



TITEL
Pax Corpus
SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Cyro

Die Jury ist sich einig: Von allen obskuren "Tomb Raider"-Clones ist dies der mieseste. Weder Optik noch Spieldesign erreichen die Qualität eines "Tetris"-Levels. Eine Augenweide ist die verlockende weibliche Hauptfigur: Die Designer bastelten aus etwa 30 Polygonen eine Braut mit beängstigendem Gefheiler und Fußpilz-Charme...



TITEL
Revolution X
SYSTEM
Playstation/Saturn
HERSTELLER
Acclaim

Der Zielkreuz-Shooter ohne Lichtgunnen-Unterstützung ist Dauergast auf allen Trash-Parties und überzeugt auch nach zwei Jahren mit den größten Pixelhauern seit der VCS-Einführung 1978. Außerdem legte man Wert auf uferlos knarzi-ge Aerostim-Samples: Ein Geheimtip für jeden Müllsammler.



TITEL
Spawn the Eternal
SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Sony

Spawn kommt direkt aus dem 2D- und wird als das beste aus zwei Welten: Endlose Märsche durch menschenleere 3D-Pixelwelten erinnern an langweilige "Pax Corpus"-Abschnitte, witzlose Schläger-Szenarios dagegen rufen das "Rise 2"-Grauen erneut ins Gedächtnis. Kombi-Spaß für Trash-Freaks: Mehr Müll fürs Geld!

Ironmen/XO Manowar!

Begründung: "Ironmen/XO Manowar in Heavy Metal" ist der Beweis, daß keine teure Film Lizenz nötig ist, um ein groß gehyptes Hüpfspiel zu vermarkten: Die billigeren Comicrechte tun's auch!

Revolution X

Begründung: Schon die Unverfrorenheit, einen Lightgun-Shooter ohne Lightgun-Unterstützung zu veröffentlichen, ist preiswürdig - indiskutable Gesamtqualität und unspielbar monotones Geballer geben den Ausschlag.



pack Sie Dir!

PlayStation ist einfach billiger!

259,- DM

inkl. Umbau & DualShock-Pad!

Umbauchips ab 7,50,- DM
Memory-Card ab 14,95,- DM
Joypad ab 12,95,- DM

Gamer's
The PlayStation Dealers

Dreamcast jetzt bestellen!

01805-42 63 77
0209-14 85 261

Handel- und Vertriebspartner gesucht!

Händleranfragen erwünscht

UFO GAMES
BERLIN

LADENVERKAUF & VERSAND
PLAYSTATION / N64 / SATURN/ SNES / 3DO / GB

PLAYSTATION UMBAU US / JP 39,- SOFORT

Playstation / DualShock - 239,-
Memory Card Nachbau - 15,-
RGB Kabel - 10,-
Joypad Nachbau - 15,-
Umbau Chip - 9,-
Memory Card 128MB - 29,-
DualShock Sony - 55,-
Pistole Scorpion - 79,-
Xploder - 79,-
Lenkrad V3 mit Pedal - 119,-
Link Kabel - 15,-
Antennen Kabel - 19,-
Pal Booster - 45,-
Tekken 3 - 89,-
Batman Robin - 85,-
NHL 99 - 85,-
Madden NFL 99 - 85,-
FIFA 99 - 85,-
Tom Toring Car - 45,-
Terra Techno - 85,-
C & C Gegenschlag - 85,-
Constructor - 85,-
F1 98 - 85,-
Streetfighter 2000 - 79,-
Tomb Raider 1 - 45,-
Tomb Raider 2 - 89,-
Tomb Raider 3 - 89,-
Diablo - 85,-
Virtual Pool - 45,-
WWF Warzone - 85,-
Herd of Darkness - 89,-
Aventura - 85,-

Road Rash - 45,-
Road Rash 3D - 85,-
Breath of Fire 3 - 89,-
Command Conquer - 45,-
Metal Gear Solid - 89,-
Dark Omen - 85,-
Star Wars - 85,-
Crash Bandicoot 1 - 45,-
Crash Bandicoot 2 - 45,-
Crash Bandicoot 3 - 85,-
Syndicate Wars - 79,-
Bloody Roar - 79,-
Ayrton Senna - 79,-
Ayrton Senna 2 - 79,-
Colin McRae Rally - 85,-
Moto Racer 2 - 85,-
Indy 500 - 79,-
Medieval - 79,-
Nuclear Strike - 85,-
Soviet Strike - 45,-
One - 79,-
Wargames - 85,-
Tekken 2 - 45,-
Wreckan Crew - 85,-
Versus - 45,-
Blank Point - 79,-
Golden Goal - 79,-
Abes Odyssey - 85,-
Abes Odyssey 2 - 85,-

Nintendo 64
Mission Impossible 99 - F1 89,-
Banjo Kazooie 89,-
Off Road 119,-
Frankreich 98 119,-

dem Sie unsere geliehenen Kartes Porto & Versand 10,- DM

auch ANKAUF
Spiele & Konsolen

Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen

PREISÄNDERUNGEN DRUCKFEHLER VORBEHALTEN

ANRUUF UND TESTEN

LÖSUNGSBÜCHER 14,80

Bundesallee 71, 12161 Berlin
Nahe Bundesplatz

Tel.: 030 - 859 65 085 oder 86 FAX: 030 - 859 36 35 **Beim Druck Nicht Lieferbar**

ATARI JAGUAR

Jaguar-Konsole inkl. Spiel ab 99,-
Jag CD Rom inkl. 4 CDs ab 169,-
Pro Controller 65,-

Alien vs. Predator	119,-
Atari Karts	95,-
Baldies CD	65,-
Battlemorph CD	69,-
Bubsy	39,-
Defender 2000	65,-
Fever Pitch Soccer	69,-
Fight for Life	69,-
Flashback	69,-
Highlander CD	75,-
Hover Strike CD	49,-
Iron Soldier	55,-
Iron Soldier 2 CD	139,-
Kasumi Ninja	45,-
Missile Command 3D	65,-
Myst CD	69,-
NBA Jam T. E.	85,-
Pinball Fantasies	69,-
Pitfall	59,-
Power Drive Rally	79,-
Raiden	49,-
Rayman	95,-
Ruiner Pinball	59,-
Space Ace CD	65,-
Super Burn Out	59,-
Supercross 3D	59,-
Tempest 2000	49,-
Towers II	149,-
Ultra Vortek	59,-
World Tour Racing CD	119,-
Zero 5	139,-

ATARI LYNX

Lynx II-Konsole inkl. Spiel ab 99,-
S.I.M.I.S (NEU) 79,-

A.P.B.	25,-
Battlewheels	49,-
Battlezone 2000	55,-
Block Out	45,-
Chip's Challenge	35,-
Electroop	49,-
Gates of Zendocon	49,-
Gauntlet - Third Encounter	39,-
Hard Drivin'	39,-
Jimmy Connors' Tennis	39,-
Joust	39,-
Klax	39,-
Lemmings	79,-
Ms. Pac Man	39,-
Paperboy	39,-
Qix	29,-
Pinball Jam	45,-
Rampage	39,-
Road Blasters	39,-
Robotron 2084	39,-
Shadow of the Beast	39,-
Shanghai	45,-
Slime World	39,-
S. Asteroids/M. Command	59,-
Super Skweek	69,-
Super Off Road	29,-
Toki	39,-
T-Tris	59,-
Ultimate Chess Challenge	45,-
Xybots	25,-
Warbirds	69,-

* sämtliche Lynx/Jaguar-Spiele erhältlich *

andere Konsolen...

Atari 2600 VCS inkl. Spiel ... 39,-
VIRTUAL BOY inkl. Spiel ... 179,-
SEGA NOMAD 249,-

The Video Games Source
W. Groß, Salzbrückerstr. 38, 21335 Lüneburg
Tel./Fax: (04131) 406278
www.ATARIhq.de

PRIMAL GAMES

© 1995 PRIMALGAMES

SONY PLAYSTATION

Grundgerät (Dual) DT 249,95
PS Multiform DT 299,95
5th Element DT 79,95
Apocalypse DT 99,95
Alundra DT 89,95
Box Champion DT 99,95
Breath of Fire III DT 99,95
Breath of Fire Special DT 119,95
C&C Gegenschlag DT 99,95
Colonel Wars II DT 89,95
Constructor DT 89,95
Crash Bandicoot III DT 89,95
F1 '98 DT 89,95
Final Fantasy VII DT 99,95
GT DT 89,95
Legend DT 89,95
Metal Gear Solid DT i.V.
Medieval AT 89,95
Motorcity II DT 89,95
Ninja DT 79,95
O.D.T. DT 79,95
Shadow Gunner DT 79,95
Spyro the Dragon DT 79,95
Tomb Raider III DT 89,95

NINTENDO 64

Grundgerät + Mario DT 249,95
1080° DT 89,95
Banjo & Kazooie DT 99,95
F1 World Grand Prix DT 99,95
F-Zero X DT 89,95
ISS 98 DT 89,95
Mission Impossible DT 119,95
Nasscar 99 DT 109,95
Rouge Squadrone DT 129,95
Torok II engl./deutsch 109,95
V-Rally DT 109,95
WWF Warzone DT 109,95
Wcw vs. Nwo Rev. DT 139,95
X Trem 6 DT 119,95
Zelda DT 129,95

DREAMCAST

Grundgerät JP 1199,95
VMS JP 89,95
Pad JP 79,95
Stick JP 179,95
Blue Stinger JP 312,98
Godzilla JP 179,95
Sega Rally JP 149,95
Virtual Fighter III JP 169,95
Pen Pen JP 169,95
July JP 159,95

Ständig neue Spiele am Start!!!

PRIMALGAMES ONLINE:
<http://www.primalgames.com>

LAUFEND NEUE IMPORTE AM START!

IHRE WOLLE DIE NEUESTEN SPIELE SOFORT MITNEHMEN, DANN SCHAUT IN UNSEREM SHOP

EUROPA-GALERIE
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7
44787 BOCHUM VORBEI.

PlayStation Dreamcast

Versand per Nachnahme, Portofrei ab 250,- DM Softwarebestellung, sonst 10,- DM + NW. Anschauungsverweigerung berechnen wir pauschal mit DM 20,-

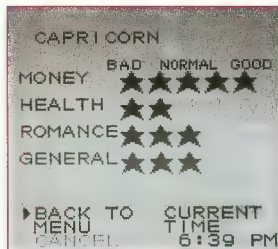
PHONE: (02 34) 91 60 630 + 91 60 631 FAX: 91 60 632

Pocket News:

MOBILER DJ: Wir können's kaum glauben, doch Konami DJ-Contest "Beatmania" wird jetzt sogar für den Game Boy Color umgesetzt. 20 verschiedene Songs spielt Ihr via Tastenkommandos ein: Die Hälfte werden von der Playstation-Version übernommen, zehn sind speziell auf den Handheld-Soundchip zugeschnitten. Obendrein verspricht Konami allen Nintendo-DJs einen exklusiven Versus-Modus: In Japan soll das Spiel bereits Mitte März in den Regalen stehen.

POCKET STATION VERSCHOBEN: Der Japan-Release von Sonys Mischung aus Handheld und Memory Card wird auf Ende Januar verschoben. Laut Sony Japan sind die Filebänder mit der Produktion der Pocket Station im Rückstand: "Ridge Racer 4"-Raser müssen sich also noch etwas gedulden.

GEHEIMNISSE DES GAME BOY COLOR: In einem Online-Chat entzückte Game-Boy-Programmierer Matthew Paul von Crave Entertainment ("Men in Black", "Pitfall") Handheld-Fans mit Einzelheiten über die neuen Features des Game Boy Color. Nintendos Wanzling unterstützt HDMA, mit dem Farbverläufe im Hintergrund (z.B. Sonnenuntergang) berechnet werden und so nicht als Grafik wertvollen Speicher belegen. Paul lobte auch den größeren Hauptspeicher und den doppelt so schnellen Prozessor; nur die Soundfähigkeiten hätten sich im Vergleich zum Vorgänger nicht verbessert.



Die Horoskop-Funktion (Biorhythmus) des Neo Geo Pocket: In puncto Monaten sieht's bei Olli prächtig aus.

SNK: Von der Spielhalle in die Jackentasche

Automatenhersteller SNK nimmt mit dem "Neo Geo Pocket" Nintendos Millionenseller Game Boy ins Visier. MANAC prüft das neue Handheld aus Japan, das seit Ende letzten Jahres von deutschen Import- und Fachhändlern für rund 150 Mark verkauft wird.

In Bezug auf die Bildschirmtechnik setzt SNK auf schwarz-weiß, dafür gibt's das Gehäuse von Anfang an in acht verschiedenen Farben, darunter eine militärische Tarnbemalung und ein edler Metallic-Look. Neben den bereits erschienenen SNK-Spielen "King of Fighters R1", "Neo Geo Cup '98", "Baseball Stars", "Renketsu Puzzle" und "Pocket Tennis" (je 80 bis 100 Mark und damit etwas teurer als Game-Boy-Titel) sind momentan weitere Titel in Arbeit: "Cherry Master" entführt Euch in ein Casino, im eigenwilligen "Melon-Chan" schlüpft Ihr in die Rolle eines Elternteils und zieht im Tamagotchi-Stil das Mädchen Melon groß. Auch Umsetzungen der Automaten-Hits "Samurai Spirits", "Bust a Move Special", "Metal Slug" und "Fatal Fury RB" sollen folgen.

Als einziger Fremdhersteller hat sich bisher Midway zum SNK-Winzling bekannt und verspricht Adaptationen von "NFL Blitz", "NBA Hangtime" und einem brutalen Prügel-spiel. Eine Deutschland-Veröffentlichung

des "Neo Geo Pocket" ist momentan nicht geplant, laut SNK soll das Handheld jedoch bereits im April das Herz amerikanischer Videospiele erobern. Der Neo Geo Pocket stellt Anschlüsse für Kopfhörer, Netzteil und Link-Verbindung bereit, das Importnetzteil müßt Ihr jedoch zusätzlich in einen 110/220V-Volt-Adapter stöpseln. Die Link-Verbindung soll das Handheld nicht nur mit einem anderem Neo Geo Pocket, sondern auch mit dem Dreamcast verbinden – kompatible Spiele gibt's bisher aber nicht. Das Display (160x152 Pixel) besitzt weniger Kontrast als der Game Boy Pocket – wie beim Ur-Game-Boy benötigt Ihr zum Spielen gute Lichtverhältnisse. Der typische Verwischeffekt der LCD-Bildschirme beim Scrolling tritt auch bei schnellem Spiel ("Neo Geo Cup '98") kaum auf.

Mit vier Mikroschaltern ist der Steuerknubbel luxuriös ausgestattet – zu jeder Bewegung hört Ihr ein weiches Klicken. Neben den zwei 1,5V AAA-Zellen füttert Ihr das Handheld mit einer Lithium-

Batterie, die den eingebauten Kalender sowie die Uhr mit Strom versorgt. Der Alarm ist nur Spielern mit leichtem Schlaf zu empfehlen: Schnarcher über-tönen das Gepiepse locker. Das Hauptmenü erstellt obendrein ein persönliches Horoskop, das auf einer simplen Berechnung des Biorhythmus



basiert. Dabei wird für jeden Tag Euer Sinn für Geld und Romantik sowie Eure körperliche und allgemeine Verfassung mit Sternen bewertet. Glücklicherweise dürft Ihr zwischen japanischen und englischen Bildschirmanzeigen wählen, auf japanische Module hat die Einstellung jedoch keine Auswirkung. Dem Neo Geo Pocket liegen nur Batterien bei – Spiele & Co. sind extra zu kaufen. oe

HANDELD



SYSTEM
Game Boy Color
BILDSCHIRM
Infrarot
ZIRKA PREIS
70 Mark

Sylvester & Tweety
Auch auf dem Game Boy Color jagt der Warner-Kater Sylvester den niedlichen Vogel Tweety: Abwechselnd aus der Seiten- und Isometrik-Perspektive stellt Ihr ihm den Platz nach und nehmt Euch vor Körtern, Stachelpflanzen und wütenden Omas in Acht. Während sich die 2D-Levels hervorragend spielen, nerven die isometrischen Welten mit ungenauer Steuerung: Ein Jump'n'Run für Kids.

SYSTEM
Neo Geo Pocket
BILDSCHIRM
Infrarot
ZIRKA PREIS
90 Mark

King of Fighters
14 schlagkräftige Kids-Versionen der "King of Fighters" (u.a. Robert und Kyo) laden zum blitzschnellen Prügelturnier: Im Duell oder Teambattle verböhlt Ihr Euch mit originalgetreuen Uppercuts und Bodenrutschern. Die Steuerung ist mit dem hervorragenden Pad ein Kinderspiel, vor den grauen Hintergründen wird's jedoch unübersichtlich. Unser Tip: Laßt die Arenen via Kontrast verschwinden.

SYSTEM
Neo Geo Pocket
BILDSCHIRM
Infrarot
ZIRKA PREIS
90 Mark

Neo Geo Cup '98
Wählt eine Mannschaft, siegt im Fußballturnier und kauft Euch für die Siegräume Extras wie Spritschuhe und Verwundungstrikots: Verschiedene Aufstellungen sorgen für taktische Akzente im dem actionbetonten Fußballspiel; dank der großen Spieler behaltet Ihr immer den Überblick. "Neo Geo Cup '98" zieht selbst Fußballhasser in seinen Bann, die Link-option macht das Gebolze perfekt.

Planet der Schnee-Surfer

Uer spanische Spielehersteller Gaelco ist seit über zehn Jahren im Geschäft – neben Sportgeräten und Heimtrainern werden im Firmensitz Barcelona mit wachsendem Erfolg auch Videospiel-Automaten entwickelt. Frühe Gaelco-Spiele wie "Master Boy" (1987) und "Big Karnak" (1988) sind hierzulande allerdings kaum bekannt, lediglich "Squash" (1992) hält sich bis heute in einigen Spielhallen:

Eine witzige Action-Hommage an den Hallsport, allerdings ohne Tiefgang. Technisch waren die Gaelco-Spiele dieser Zeit kaum mit der japanischen Konkurrenz vergleichbar: Auch der größte Erfolg "World Rally" (1993), ein kniffliges Offroad-Vergnügen aus der Vogelperspektive, sah im Vergleich zu den neuen Rennspiel-Hits vom Kaliber "Ridge Racer" blaß aus. In den letzten Jahren ging man deshalb andere Wege, um konkurrenzfähig zu bleiben. Aktuelle 3D-Spiele wie "Speed Up" und "Radical Bikers" werden nicht vollständig selbst produziert, sondern entstehen in Zusammenarbeit mit externen Spezialisten, die Knowhow und Hardware-Standards

vorgeben: Für "Radical Bikers" etwa arbeitete man mit Atari Games zusammen, auch beim neuesten Gaelco-Titel "Surf Planet" fungiert die Midway-Tochter als weltweiter Publisher. Auf drei Extremsport-Pisten (plus verstecktem Bonus-Abhang) steuert Ihr hier per Snowboard zu Tal – verbunden mit Bewegungsfreiheit wie bei Segas "Harley Davidson" und "GTI Club". Dabei geht's nicht um die Frage, wer schneller im Ziel ist: "Surf Planet"

simuliert möglichst authentisch das Phänomen Freeriding: Es steht Euch frei, wie und wo Ihr den Hang hinabwedelt, solange Ihr nur rechtzeitig durch die Checkpoints schlüpft. Im Dress eines von vier Charakteren erobert Ihr die Weiten Alaskas (Mc Kinley), prüft Eure Sprung- und Trickfähigkeiten am australischen Mount Crook und kämpft gegen die Widrigkeiten des Mont Blanc. Die Designer setzen Euch jeweils an



Grab vor dem Checkpoint: Rechts erkennt Ihr das "Wax-Meter", das Ihr regelmäßig aufricht.

der Bergspitze ab, Eure Kreativität bestimmt den Verlauf der Session: Mal sucht Ihr Euch verschlungene Pfade durchs Unterholz, "Big Air"-Freaks wiederum achten gezielt auf Hindernisse wie Felsen und Busse, um abzuheben. "Wax"-Symbole helfen Eurem abgenutzten Board regelmäßig wieder auf die Sprünge – sobald Euer "Wax Meter" unter 50% fällt, habt Ihr kaum noch Schwung für coole Manöver. Besonders beim "Big Jump"-Wettbewerb ist genügend Wachs Voraussetzung für den ersten Platz – hier steht Euch frei, auf welcher Piste Ihr startet, solange Ihr nur den besten "Surf Planet"-Trick ablieft! *cb*



Cooler Tricks mit gut gewachstem Equipment: Für Snowboarder ist das hippe "Surf Planet" ein Muß.



Extremsport global: Durch schier unüberschaubare Routen-Alternativen wird jeder Schauplatz zur Herausforderung.

Blitz 99

Hersteller: MIDWAY

Football-Freaks frohlocken: Die super-simple Action-Farce "Blitz" geht mit neuen Spielzügen in die Saison 99. Grafisch laufen die Arcade-Quarterbacks den Konsolen-Kollegen erneut meilenweit davon, ein nettes Feature gewährt N64-Spielern trotzdem Feldvorteile: Mit Hilfe eines Schachts am Automaten bringt Ihr selbsterstellte Spielzüge auf Memory-Card ins Spiel – hoffentlich ist dieses Feature auch bei uns enthalten.

ONLY MIDWAY TAKES YOU FROM HOME TO THE ARCADE!

Arcade News: TOTER GEHT'S NICHT:

Die pistolen-Gemeisel "House of the Dead" fort – ohne inhaltliche Modifikationen: Ein oder zwei wagemutige Schützen werden per Automatik-Kamerafahrt ins Zombie-Inferno geführt, aus dem nur Dauerfeuer herausholt. Dabei muß Ihr genau zielen: Streift eine Kugel den Monster-Schädel, werden zwar Schußspuren sichtbar, doch nur mit Volltreffern in Kopf oder Körper stoppt Ihr die Horden. Insgesamt erwarten Euch die Ungeheuer in sechs Spielstufen. Mit "HotD 2" feiert die neue Sega-Hardware "Naomi" ihre Premiere. Damit sind die Zombie-Texturen quasi dem Dreamcast auf den Leib geschneidert. Lediglich mit knapperem RAM-Speicher muß eine potentielle Heimumsetzung fertigwerden, gerasterte Texturen wie bei Teil 1 (Model 2) braucht Ihr nicht mehr befürchten: Offene Wunden und durchgeschossene Körper sehen jetzt noch realer (und geschmackloser) aus.

ES HERRSCHT KRIEG: Midway kündigt für den Februar '99 ein spektakuläres Action-Ballerspiel an. Den "War" schlüpft Ihr in die Haut eines von vier Kampfpiloten und ballert mit einem Dutzend Waffen-Anbauteilen durch über 20 Frontabschnitte. Die Hardware basiert wie gewohnt auf 3Dfx-PC-Technik.



ARCADE

Michael Döring, Suhi



Das war's auch schon: Wenn Ihr weiterhin so aktuell, informativ und objektiv bleibt wie in den letzten fünf Jahren, dann bin ich auch in den nächsten fünf ein treuer MANIAC-Jünger.

Mario van Ackerer, Goch

Ein Konsolen-"Unreal" wäre wirklich eine feine Sache (und ein guter Prüfstein für das 3D-Hardware-Duell "Voodoo gegen PowerVR"), basiert aber noch auf reinem Wunschdenken: Bislang hat Hersteller GT Interactive diese Umsetzung nicht angekündigt.

Über Segas Importpolitik haben wir bereits in der letzten MANIAC berichtet: Momentan wird die "graue" Dreamcast-Einfuhr geduldet, doch wir befürchten, daß ab Ende 1999 auch Sega gegen Importe vorgeht.

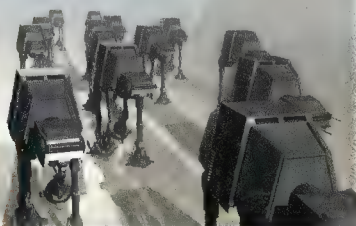
Die Zeit ist reif!

Ich bin der Meinung, daß die Zeit reif ist für eine neue Konsole, und fand Eure letzten fünf Ausgaben deshalb besonders gut gelungen. Eure Artikel zum neuen Sega Dreamcast sind absolut hervorragend. Ihr habt das Dreamcast ohne Vorurteile kritisch betrachtet und fair darüber berichtet. Ich selbst bin von der Konsole begeistert und würde sie mir gerne importieren. Meine Kumpels ebenfalls, zusammen haben wir ein paar entscheidende Fragen, die Ihr uns hoffentlich in gewohnt gekonnter Art und Weise beantwortet.

Wir sparen den Q&A-Spielchen an dieser Stelle, verweisen auf den fetten Dreamcast-Artikel ab Seite 30 und schalten zurück zu Mario & Friends.

Zwei weitere Themen würde ich gerne ansprechen: Zum einen sollten sich die Programmierer von Epic Megagames mal aktuelle Konsolenhefte durchlesen und bemerken, wie groß das Dreamcast-Interesse ist. Die meisten potentiellen Käufer rufen bereits jetzt nach einer Umsetzung ihres Hits "Unreal" – auch ich finde den PC-Titel genial! Zum zweiten bin ich ein Import-Fan und hoffe deshalb, daß Sega der Konkurrenz nicht nachmacht und ein Verbot verfügt. Denn ich zweifle daran, daß Sonys Umsatzeinbußen auf Importen beruhen und denke, daß daran eher die Sch..ß-Kopien schuld sind. So hoffe ich, daß Segas "neuer" Datenträger ähnlich schwer kopierbar ist wie ein Modul, und ich weiterhin ohne PAL-Balken und Hz-Bremse spielen kann – vor allem die neuesten Rollenspiele.

Michael Döring, Suhi



Vergessene Spiele

Zwei Fragen bezüglich folgender Playstation-Spiele: "Cart World Series" habt Ihr vor fast einem Jahr getestet, im Handel konnte ich es bislang aber nicht finden. Gibt es das Spiel überhaupt? Und was ist mit "Spec Ops" von Take 2? Laut Homepage von Take 2 sollte es ebenfalls schon seit Anfang '98 im Verkauf sein, doch kein Magazin hat bisher Informationen zu diesem Titel veröffentlicht. Ich hoffe, daß Ihr mir helfen könnt, denn etliche andere Hefte haben beide Fragen eiskalt unbeantwortet gelassen! Nun liegt es an Euch, liebe MANIACs, die Vorurteile, die wir Österreicher gegen Euch haben, mit einer kompetenten Antwort zu wiederlegen.

Andy Gruber (via eMail)

Die Österreicher hegen "Vorurteile" gegen die MANIAC? Bedeutet unser Name denn auf Wienerisch etwas Unanständiges? Was soll's: Widerstand ist zwecklos, denn am Ende landen sie ja doch alle bei uns...

Zu Deinen Fragen: "Cart World Series" gibt's, jedoch ebenso wie die namensgebende Rennserie nur in den Staaten. In Deutschland hat

Sony das Rennspiel nicht ausgeliefert und plant auch nicht, dies nachzuholen. Etwas anders ist der Fall bei "Spec Ops" gelagert: Die PC-Fassung ist seit einem Jahr im Handel, die geplante Playstation-Umsetzung aber über das Konzeptionsstadium bislang nicht hinausgekommen. Wir vermuten, daß die Konsolenumsetzung in den Übernahmewirren um BMG Interactive von der Release-Liste gestrichen wurde.

Gute Sicht

- I**n einem anderen Magazin habe ich einen Leserbrief zum Thema "Playstation und PC-Monitore" gefunden. Ein gefrusteter Leser schrieb, daß er ein Gerät namens "Scandex" bestellte, um seine Playstation an einem VGA-Monitor anzuschließen. Der Typ war verzweifelt, weil er seit neun Monaten auf die Lieferung des Scandex wartete und ihn die Firma bis dato regelmäßig vertröstete. Ein anderes Magazin speiste einen Leser mit ähnlichem Interesse wiederum damit ab, daß man nur über die Grafikkarte eines PCs Konsolen spielen könnte. Da ich MANIAC für das kompetenteste Heft in der mittlerweile nicht mehr überschaubaren Magazinmasse halte, wende ich mich jetzt vertrauensvoll an Euch:
1. Habt Ihr vom "Scandex" jemals etwas gehört? Wenn nein: Gibt's Alternativen?
 2. Was läuft denn bei Euch in der Redaktion: Monitor oder TV?
 3. Ist es überhaupt ratsam, sich einen Monitor zuzulegen? Verbessert man dadurch die Optik oder bringt's nur Ärger?
 4. Meine Playstation habe ich bislang via Euro-Scart-Adapter an meinen Fernseher angeschlossen. Bringt ein RGB-Kabel grafische Verbesserung?
 5. Spielt die Hertz-Leistung eines Fernsehers eine Rolle ("flimmerfreie" 100 Hz-Geräte)?

Olaf Stelling, Bredsdorf

Tsss, tsss, noch ein Leser, der erst in andere Hefte schaut, bevor er reumütig zur MANIAC zurückkehrt... Die Antworten in Kürze:

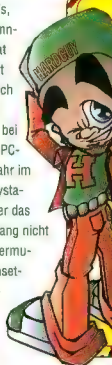
1. Vom "Scandex" haben wir nie etwas gehört, wohl aber von Alternativen, wie dem NTSC-Linedoubler X-RGB2, der S-Video und RGB verknüpft und für rund 400 Mark ein exzellentes Bild auf VGA-Monitore und VGA-Projektoren bringt. Dieses Gerät ist aber nur in Japan (und wahrscheinlich auch in den USA) erhältlich.
2. Bei MANIAC sitzen alle Redakteure hinter Multisync-Monitoren, gespielt wird aber ausschließlich auf handels-

UPDATES & ERNÄH

MEA CULPA: Dem American-Sport-Highlight "NFL Quarterback" haben wir in MANIAC 1/98 doch glatt das verdiente "It's a MANIAC"-Prädikat verantheilt. Sorry!

UPDATE: Entgegen unserer Import-Test-Aussage wird die Crowd-taugliche DJ-Simulation "Beatmania" nun wahrscheinlich doch in Deutschland erscheinen. Einen genauen Termin hat Hersteller Konami aber bislang noch nicht festgelegt.

UPDATE: Dem verspäteten Playstation-Rollenspiel "Wild Arms" wünschsten wir im letzten Heft einen Deutschlandstart "noch vor Weihnachten". Wird wohl nichts: Auf neuen Sony-Listen erscheint der Titel jetzt als 1999-Release.





Michael Döring, Suhi

üblichen Fernsehern.
3. Lohnt sich ein VGA-Monitor? Wie man's nimmt: Die Bildqualität eines aktuellen SVGA-Geräts ist besser als die eines Fernsehers, dafür lassen sich Spielkonsolen nur mit Aufwand und Mehrkosten daran anschließen. Außerdem sind PC-Monitore deutlich kleiner als Fernseher derselben Preisklasse – für uns der wichtigste Grund, auch 1999 noch auf dem TV zu zocken.

4. RGB sorgt in jedem Fall für die beste Bildqualität!
5. Klar hat ein 4.000-Mark-100Hz-Gerät ein besseres Bild als ein 200-Mark-Portable-TV. Einen gewaltigen Unterschied macht das für Videospieler aber nicht – Bildgröße und Art des Anschlusses (siehe Punkt 4) sind deutlich wichtiger.

Cover-Revue

Nachträglich herzlichen Glückwunsch zum Fünfjährling! Bei Eurem Jubiläums-Feature fiel mir die Verkaufszahlenliste auf, die sich durch den Artikel zog. Gute Idee! Dabei bot sich mir auch die Gelegenheit, die MANIAC-Cover der vergangenen Jahre untereinander zu vergleichen: Das vermutlich erste Render-Cover der Welt (4/94), der kontroverse "Hulk"-Titel der 7/94, diverse Disney- und Anime-Artworks, der "Crying Freeman"-Drache (5/96) und die Rundum-Lara (12/96) waren die Highlights der ersten drei MANIAC-Jahre. Von den Titeld Bildern der letzten zwei Jahrgänge konnten mich lediglich der coole "Bloody Roar"-Titelheld und das ultraderbe "Resident Evil"-Rendering wirklich begeistern. Die letzten 98er-Motive bildeten den bisherigen Tiefpunkt. Der Render-Bruce-Willis war öde und das silbern-rote Cover der Jubiläumsausgabe hatte noch weniger Niveau! Kümmert Euch doch ein bißchen mehr um den Titel; schließlich sollten diese der momentanen Situation im Spiele-Biz künstlerisch entsprechen – und vor allem dem über jeden Zweifel erhabenen Inhalt der MANIAC – außen pfui, innen hui? Momentan schon... Angenehm überrascht war ich hingegen, als ich die Bilder von Roger Horvath aus Euren Anfangstagen entdeckte. Warum gab's nach Jahren fruchtbarer Zusammenarbeit keine weiteren Werke des stilistisch selbstbewußten Künstlers mehr? Der Raritäten-Report (10/98) traf genau den Nerv meiner soeben erwachten Sammelleidenschaft. Für das kommende Jahr wäre ein Artikel über Fernosterpen und Raritäten für Playstation, Saturn und N64 wünschenswert. Gerade für den Saturn erschienen die wahren Highlights

zum Schluß nur noch in Japan.
Die regelmäßigen Poster in der MANIAC halte ich für überflüssig, da die Qualität (sprich: das Motiv) schwankt. Bei Jahrhundert-hits wie "Final Fantasy 8" oder "MGS" könnte man ja eine Ausnahme machen...

Lobenswert finde ich Inhalt und Aufmachung der neuen Arcade- und Handheld-Seiten. Ich persönlich vermisse aber Eure geniale Anime- und Laserdisc-Rubrik. Freundliche Grüße an die gesamte Redaktion.

Chris Noth, Jüchen

Phuu, fünf Jahre MANIAC im Schnelldurchlauf – das schlaucht selbst uns Redakteure. Da Christophs Schreiben aber der erste Leserbrief ohne Rechtschreibfehler (in fünf Jahren) ist, drucken wir ihn (nahezu) ungekürzt.
Zum Schluß noch Zitate aus Briefen der mit jeder Woche wachsenden Zahl unzufriedener Playstation-Kunden, die den Importstop nicht nehmen wollen:

Eigentlich ziehe ich Original-Software den Cops vor, viele Spiele habe ich mir sogar zweimal als Original zugelegt. Z.B. "Final Fantasy 7" als US-Version, danach die superb (haha) ins Deutsche übersetzte Fassung. Da Sony und Konami mir jetzt jedoch Importe vorenthalten, kann ich US-Versionen eben nur noch als Kopie aus Hong Kong beziehen. Oder aus Rußland, wie das beigelegte "Parasite Eve"-Cover zeigt.

"Vincent Valentine"

Ich habe keinen Bock auf den Kaufhaus-Ramsch: Bisher habe ich meinen Boot-Chip nie für kopierte Spiele mißbraucht, aber jetzt wird jedes PAL-Spiel ausnahmslos gebrannt. Wieso? Wenn Sony und Konami mir den Hintern zeigen, trete ich halt hinein!

Anonym

Bitte bei aller Empörung nicht vergessen, daß Raubkopien illegal sind – es drohen strafrechtliche Folgen!



Tobias Dünz, der Künstler hinter diesem Wächter, möchte als Grafikdesigner für einen Spieleentwickler arbeiten. Kontakt: td@deltaooly.net

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi) gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Christian Blendl (cb), Tobias Harlehnert (th), Thomas Szedlak (ts)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Andreas Ulrich (au), Ulrich Steppberger (us), Jörg Tittel (jt)
Redaktion (keine Tips&Tricks-Hotline!):
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / **Telefax** (0 82 33) 74 02-17
M@NIAC online: www.logon.de/maniac
Aboservice (keine Nachbestellungen!):
Telefon (089) 85709145 / **Telefax** (089) 85709131
e-Mail: panadress@compuserve.com

Layout: Andrea Danzer, Daniel Wagner
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: © Sega
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSDP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß dies angegeben werden. Mit der Einreichung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MANIAC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Monitore nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Nachbestell-Service: Cybermedia GmbH, MANIAC-Nachbestellung, Walbergstraße 10, 86415 Mering (Nachbestellungen nur per Vorkasse in Briefmarken)
Vertrieb Handel: MZY GmbH & Co. KG, Telefon 089/39061-0, Fax -113

Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberdorfer Druckerei, A - 5310 Oberndorf (bei Salzburg)

Urheberrecht: Alle in MANIAC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in MANIAC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1998 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Walbergstraße 10, 86415 Mering

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

MANIAC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.



Einige Testmuster für Playstation und Saturn stellen uns freundlicherweise der Spielegroßhandlung DYNATEX zur Verfügung. Händleranfragen an:
zur Verfügung. Händleranfragen an:
fax (02331) 4500040
www.dynatex.de

INSERTENTEN

Acclaim	9, 17, 55, 3, US
Arjay Games	45
Blaze	71
CDG Media	57
Electronic Arts	13
Flohhaus	67
FX Media	59
Game It	63
Gamers	77
Grobis Gameshop	67
Japan Spirits	65
Jöllenebeck	34
Mega Game Point	61
Next Generation	61
Nippon News	47
Order in Time	57
Primal Games	77
Softcom	23
Softgold	20, 21
Spielraum	61
Test & Take	65
Theo Kranz Versand	52, 53
Tradelink	61
UFO Games	77
Video Game Source	77
Vidis	69
Virgin	2, US
Wolfsoft	65
Zapp	61



Eine einsame Dreamcast-Anzeige hat sich bislang nach Mering verirrt: Kein Wunder, warteten bei Redaktionsschluss die meisten Import-Freaks immer noch auf ihr bestelltes Gerät. Dabei hat der Sega-Gebrauchmarkt die Auf-

frischung nötig. Saturn-Angebote werden immer spärlicher. Laßt bei den Coupons bitte Platz zwischen den Worten – sonst wird das Entziffern zu schwer, und Fehler schleichen sich ein. Euer Ulrich

SUCHE

NINTENDO

Tausche **N64-Spiele:** NHL Breakaway, WCW vs. NWO (us), Diddy Kong Racing, Top Gear Rally, Mischief Makers. Suche: 1080°, Reckling Balls, F1 WGP, Body Harvest, Turok2, V-Rally. Tel./Fax: 07143/871024

Tausche Mission Imp. gegen WFF Warzone (N64), suche Pretty Fighter X (Saturn). Suche auch andere Anime-Spiele, z.B. Sailor Moon, egal welches System. Tel. 09672/2322

Suche für **N64:** Mario Kart64 (jp) mit Verpackung & Anleitung, für NES: North & South, Punch-Out. Tel. 0271/339870 (Andreas)

Wer verkauft mir **amerikanischenes N64** inkl. Wave Race (us), beides in gutem Zustand, für 350 DM? Tel. 06897/52421 (Thomas)

PLAYSTATION

Suche **Final Fantasy Tactics** (US-Version) für Playstation, zahle je nach Zustand 150-200 DM. Tel. 09394/8584 (Tobias, ab 19 Uhr)

Tausche PS- und N64-PAL-Spiele. Habe und suche aktuelle Spiele. Tausche N64 mit Spielen gegen Dreamcast. Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Suche für **PS:** Castlevania, Tactics Ogre, BoF3, T.O. Destiny (alle us), Langrisser (jp). Tausch auch gegen Kartia, Suikoden (us) und TB1. Suche ständig Animes, RPGs und Jackie Chan-Filme. Tel. 08242/520338 (ab 20 Uhr)

Sammler sucht fast alles rund um die PSX, auch Zubehör, zahle gut. Verkaufe auch Spiele, z.B. Metal Gear Solid, SC2000, Alundra usw.. Florian Wittenberg, Waldkaterring 18, 29229 Celle

Suche **Metal Gear Solid-Demo** (Beilage von ISS Pro98) gegen Bezahlung. Verkaufe auch Spiele-Magazine (MANIAC, Next Level etc.) zu Top-Preisen. Peter B. Zink, Mannheimer Str. 91, 68519 Viernheim

Suche **Baphomets Fluch.** Verkaufe Destruction Derby2. Tel. 06123/63311 (Julia)

EXOTEN

Monitor für Amiga (500+) Commodore. Tausche 7 Spiele gegen andere. Tel. 04193/968603

Suche **Neo Geo-Module:** Stakes Winner2, Neo Bomberman, Metal Slug2. Verkaufe: FF2, Top Players Golf, 3 Count Bout, Puzzled je 70 DM, aus 200 DM. Tel. 0234/358232

OLDIES

Alles von **Final Fantasy**, Spiele, Hefte, Figuren, einfach alles, suche auch noch Wing Commander3 (PAL). Florian Jürgensen, Eisendorfer Pferdeweg 40, 21075 Hamburg

SONSTIGES

Playstation, Nintendo64, Super Nintendo, NES, Game Boy, Game Gear, Mega Drive, NES, Master System und Saturn! Spiele, Konsolen und Zubehör zu einem vernünftigen Preis. Tel. 05658/924962 (Peter)

Suche gebrauchte **PAL-Karaoke Laser Discs** mit deutschen oder englischen Titeln. Zahle auch gut für 1-2 Tage Leih der Discs. Tel. 09824/931597 (Matthias)

Kaufe alle Konsolen + komplette Spielesammlungen, alles was billig ist. Nur Umgebung Augsburg-München. Tel. 0821/743921 o. 0172/8074467

Suche **Cheats** für Horrorspiel, Final Fantasy7, Suikoden, Harvest Moon, auch Game Buster Codes. Tel. 09429/1354 (Fr 15-19 Uhr, Sa-So 12-18 Uhr)

Kaufe, tausche, verkaufe Spiele, Konsolen, auch Sammlungen, einfach alles von 1979-98, z.B. Playstation, Nintendo64, Saturn, PC-Engine GT, Master System, Atari2600, Colecovision, Vectrex, Dreamcast. Tel. 0621/222087

VERKAUFE

NINTENDO

Verkaufe für **N64:** International Superstar Soccer (jp) 65 DM, Turok (us) 85 DM, Für SNES: Actraiser2 (us) 55 DM, Contra3 (us) 55 DM, Raiden Trad. (us) 65 DM, Super BattleTanx (us) 55 DM, alles inkl. Porto. Tel./Fax: 030/6258637

N64: Tausche F1 World Grand Prix (neu) gegen ein US-Rollenspiel für SNES, z.B. Breath of Fire, evtl. auch gegen PS-Spiel. Tel. 0477/932097 (Thomas)

Verkaufe **Super Nintendo-Spiele** mit Super Nintendo und Super Game Boy für 200 DM. Tel. 0731/267736

N64-Konsole (NTSC/jp) zum Spottpreis von 177,77 DM. grüne und Küsses an Petra64. Tel. 091/5555993

N64 mit Extreme-G, Super Mario64, 2 orig. Controller, 2 Controller Trident Pro, Frankreich98, WCW vs. NWO, Wave Race64, MemCard, orig. verpackt. Daniel Pastischniak, Brunnage 4, 93356 Teugn

Nintendo64-Spiele: Mission Impossible (us), Mario Kart (us), Prügel-Spiele (us), Blast Corps (us), Hexen, Starfox, Hang Time (us) + Adapter 400 DM. Tel. 02452/2297

Verkaufe für **N64:** Turok 43 DM, Super Mario64 43 DM, zusammen 80 DM. Tel. 06406/4240

N64-Spiele: Mission Impossible 79 DM, Banjo-Kazooie 60 DM, Forsaken 69 DM. Tel. 09391/2707

Verkaufe **SNES (us)** + JB King Joyboard, 2 Pads, RGB-Kabel und diverse Spiele, z.B. Pardius, Starfox, Metroid, Ego-Shooter, FF3, Mario RPG usw. Preis VHB. Tel. 0541/8602832 (Jörg)

SEGA

Verkaufe **Saturn** mit Tomb Raider und Daytona USA, Sega WW Soccer97, True Pinball und Christmas Nights + ca. 10 weitere Demos für 200 DM inkl. NN. Virtua Fighter2 + Sega Rally Importe je 50 DM. Tel. 0551/6330037

Verkaufe **Saturn + 10 Spiele** und 3 Controller, z.B. Fita97, WWS97, Tomb Raider, Bomberman usw., alles gut erhalten. Preis ca. 640 DM. Tel. 08756/752 (ingo, ab 14 Uhr)

Saturn + Memory Card + Alien Tril. + Nascar98 + Sonic 3d + Indep. Day + SC2000 + Gun-Shooter + Andretti Rac., insges. 15 Spiele + 2 Pads + Gun + Demos, keine 2 Jahre alt, alles zusammen 800 DM VB. Tel. 089/7552336

Jagrus-Adapter, Mystaria 40 DM, Virtua Fighter Remix 30 DM, Street Fighter RBOF (jp) 20 DM, Wing Arms (us) 30 DM, Christmas Nights 10 DM. Tel. 05021/912651 (Andreas, ab 18:30 Uhr)

Saturn + 2 Pads + Action Replay Pro + Sega Flash Vol. 1-2 + 4 Spiele, Last Bronx (jp), Dragon Force (PAL), Winter Heat (PAL), Athlete Kings (PAL) nur zusammen für 280 DM. Tel. 07145/7696

Sega Saturn (Japan-Version) mit diversem Zubehör + 30 Spielen (u.a. Fantastic Pinball, Fatal Fury, World Heroes) für 900 DM, es laufen auch dt. und US-Spiele. Tel. 02248/4706

Dreamcast, verkaufe Konsole + Pad + VMS + Spiel, Preis VB. Verkaufe außerdem Zeitschriften und PS + N64-Spiele. Tel. 02551/80842 (Benney, 18-22 Uhr)

PLAYSTATION

F1 '97 und Jurassic Park: Lost World für jeweils 60 DM, Horrorspiel für 70 DM. Tel. 04284/8300 (Mo-Fr 15-19 Uhr)

Excalibur 50 DM, Exhumed 30 DM, O 30 DM, Deathtrap D. 50 DM, Broken Helix 50 DM, Colin McRae 60 DM, Fighting Force 50 DM, Stadt d. verl. Kinder 40 DM. Jens Bergmann, Birkenweg 2, 15528 Spreenhagen

Verkaufe für **Playstation:** Alien Trilogy, Destruction Derby, Wipeout2097, insg. für 90 DM, G-Police für 70 DM, Top-Zustand. Tel. 0951/202312 (Bruno, 13-15 Uhr)

PSX. Verkaufe Micro Machines V3, MDK, Crash1, Myst (alles PAL-Original), Preis nach Vereinbarung oder Tausch gegen andere Spiele, z.B. Baphomets Fluch2. Tel. 0561/514432 (Kai, ab 15 Uhr)

Verkaufe für **PSX:** Forsaken 60 DM, Rock & Roll Racing 30 DM, Ridge Racer, Extreme Games je 20 DM. Habe noch einige Oldie-Games für Atari800. Tel. 04194/341 (Christoph)

Verkaufe **Playstation** mit 1 Controller + 6 Spielen + 9 Demos-CDs mit Memory Card. Samuel Dressendorf, Friedhofstr. 5, 35713 Simmersbach

Verkaufe **Playstation** mit 2 Pads (1 Dual Shock) und 13 Spielen: Moto Racer2, NFS3, Gran Turismo, France98, Colin McRae Rally usw. für 1050 DM. Tel. 04523/5491 (Mike, ab 20 Uhr)

PSX-Konsole + 2 Dual Shock Controller + 1 Memory Card + Gran Turismo + Colin McRae Rally + Croc + Micro Machines für 400 DM, alles 3 Monate alt. Tel. 03304/250189 o. 0177/2217437 (Thomas)

Verkaufe: Vergessene Welt (60 DM), Ridge Racer R. (20 DM), Diablo (70 DM), Tekken3 (80 DM), Fade to Black (20 DM). Suche Twisted Metal2, War Games, Moto Racer. Tel. 0521/887385 (Jan, 14-19 Uhr)

Verkaufe Colony Wars 60 DM, Resident Evil 35 DM, Panzer General2 35 DM, NBA Live98 55 DM, Risiko 55 DM, Darkstalkers 40 DM, Alien Trilogy 30 DM, St. Racer 30 DM, Worms 30 DM od. zusammen 340 DM. Tel. 05407/7118 o. 0641/31243

Verkaufe neuwertige **PSX-Games:** Forsaken 60 DM, Final Fantasy7 55 DM, G-Police 40 DM. Alle Preise inkl. Porto und Versandkosten. Tel. 05574/1396 (Saskobsten)

Biete zum Tausch CMR Rally, FF7, Castlevania, Abe's Oddysee, Gran Turismo, Toca, Future Cop. Suche NFS3, TR2, Motorhead, Bomberman. Tel. 0203/85777

Metal Gear Solid (jp) 110 DM, Parasite Eye (jp) 90 DM, Brave Fencer Musashinden 90 DM, alles komplett mit Bonus-CDs und Aufklebern. Tel. 02153/60344 (Jan, ab 15 Uhr)

Crash Bandicoot2, Wipeout2097 + 1 Demo für 60 DM. Marius Kessler, Coesfeldweg 32, 48161 Münster

Verkaufe: MDK + Explosive Racing für je 30 DM, Total Drivin für 25 DM, Jumping Flash für 20 DM. Suche **Game Boy-Kamera**. Tel. 05681/930364

Ort	Datum	Unterschrift	besitze.
Bitte beachten bei allen Kauf- oder Verkaufsangeboten folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postleitzahlennummern werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein • Der Verleiher veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Rauschstoffen schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.			

**HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME.
DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG
• MANIAC-KNOW-HOW •
WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING**

Dreamcast-Schnellstart

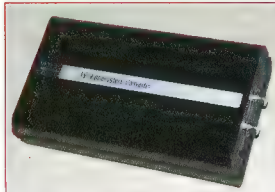
Wer den Europastart von Segas Dreamcast nicht erwarten kann, erwägt den Kauf einer japanischen Konsole: MANIAC verrät Euch, wie Ihr das Importgerät aus Euren Fernseher anschließt und welche Adapter Ihr dringend benötigt.

Spannungswechsel: Um die Importkonsole in eine deutsche Steckdose zu stöpseln, benötigt Ihr einen Netzadapter (rechts unten). Während unsere elektrischen Geräte auf eine Wechselspannung von 220V abgestimmt sind, herrscht in Japan und Amerika die einheitliche Stromspannung von 110V. Ein 110V/220V-Netzadapter kostet etwa 30 Mark: Meist ist er im Preis der Konsole inbegriffen, fragt aber beim Kauf (oder bei der Bestellung) zur Sicherheit 'nach! Steckt den Adapter zwischen Stromkabel und Steckdose: Für Verwirrung sorgen gelegentlich die unterschiedlich großen Schlitzlöcher am 110V-Ausgang des Adapters. Obwohl Japan und Amerika die gleiche Netzspannung nutzen, variieren die Stecker um wenige Millimeter (Bild rechts unten): Amerikanische Netzstecker besitzen unterschiedlich große Metallnasen, während die Nasen der japanischen Stecker identisch sind. Wahrscheinlich liefert Euer Importeur einen Adapter für beide Systeme: Da es sich um Wechselspannung (keine Polung) handelt, ist es egal, wie Ihr den Netzstecker in den Adapter stöpselt. Probleme könnten nur bei einer amerikanischen Konsole entstehen, konsultiert Euren Fachhändler.

Bild in Farbe: Nicht nur die unterschiedlichen Netzspannungen stellen Euch vor Probleme, auch die Fernsehnormen erschweren Euch den Dreamcast-Launch. Bislang ist leider kein RGB-Kabel für den 128-Bitter erhältlich, mit dem Ihr die Konsole problemlos an jeden handelsüblichen Fernseher anschließen könntet. Sega hat das Zubehör zwar angekündigt (50 Mark),

bis zum Erscheinungsdatum müßt Ihr Euch jedoch mit den beiliegenden Cinch-Steckern und dem Euro-AV-Adapter begnügen. Da der Dreamcast auf die japanische NTSC-Fernsehnorm zugeschnitten

ist, erscheinen bei billigen Fernsehern alle Bilder in schwarz/weiß auf dem Bildschirm. Wer einen NTSC-tauglichen Fernseher besitzt (Anmerkung im Handbuch), sollte darauf achten, daß dieser Modus auch auf den externen Eingängen (Cinch bzw. Euro-AV) verfügbar ist. Im Notfall hilft der Kauf eines NTSC/PAL-Wandlers für 100 Mark (Wolfsort, Tel. 02622/56566): Das Gerät (rechts oben) besitzt Ein- und Ausgänge für Cinch-Stecker und wandelt das Bildsignal. Die Qualität ist leider nicht beachtend, nervt Euren Importeur und steigt bald auf ein RGB-Kabel um.



Der NTSC/PAL-Wandler besitzt ein eigenes Netzteil und zaubert eine mittelmäßige Bildqualität auf den Bildschirm

Soundtuning: Wer die schallenden Hiebe von "Virtua Fighter 3tb" aus den Boxen seiner Stereoanlage hören möchte, vermißt an der Konsole die separaten Cinch-Ausgänge. Abhilfe schafft hier ein Cinch-Verlängerungskabel (Fernsehfachhandel, zehn Mark), mit dem Ihr die Audiostecker (rot und weiß) am Dreamcast-Kabel zur Stereoanlage weiterführt. Ältere Fernsehgeräte zeigen in Einzelfällen kein Bild, wenn die Audioeingänge nicht belegt sind. In diesem Fall besorgt Ihr Euch zwei Cinch-Weichen (Fernsehfachhandel, je acht Mark), mit denen Ihr die Audiostecker an beide Geräte anschließt.

Umbauen: Da der Dreamcast bislang nur in Japan erschienen ist, existiert noch kein Umbau, um auf der Importkonsole amerikanische oder deutsche Spiele zu zocken. Für den Durchschnittsspieler ist der Kauf deshalb ein Glücksspiel: Über zukünftige Umbauten berichten wir selbstverständlich in dieser Rubrik. Wolfsort kündigt obendrein einen RGB-Umbau an: Ein zusätzlicher RGB-Ausgang hat den Vorteil, daß Ihr das normale AV-Kabel für die Stereoanlage oder gar einen zweiten Monitor nutzen könnt. Sobald dieser Umbau serienreif ist, könnt Ihr Euch bei den Technikspezialisten auch nach einem separaten Audio-Ausgang erkundigen. oe

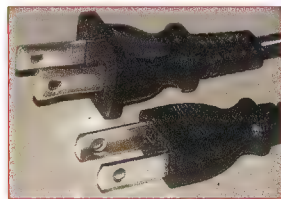
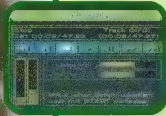


XPLORDER-UPDATE

Neue Features warten!

Um Audio-CDs anzuhören und alte Spielstände zu entsorgen, müßten sich Xploder-Besitzer bislang in die unattraktive Fliesen-Oberfläche der Playstation klicken: Damit ist jetzt Schluß, denn via brandneuer Xploder-Software (Version 2.0 unter www.blaze.de) wartet ein komplett überarbeitetes Feature-Menü auf Euch. Die Interface-Optik wurde beibehalten: Beim eingebauten CD-Spieler (links) dürft Ihr die Lautstärke der beiden Boxen getrennt einstellen, eine Programmierfunktion wurde jedoch vergessen.

Im umfangreichen Memory-Card-Manager (rechts) dürft Ihr u.a. gelöschte Spielstände zurückholen. Ein ganz neues Feature ist der Bildsucher, mit dem Ihr Spiele-CDs nach Grafikdaten (z.B. Zwischenbilder) durchstöbert und diese auf den Bildschirm zaubert. Obendrein wurde die Cheat-Option durch eine Speicherplatzanzeige bereichert.



Im Gegensatz zu den japanischen besitzen die amerikanischen 110V-Stecker (oben) unterschiedlich breite Metallnasen

KNOW-HOW!

LAST RESORT

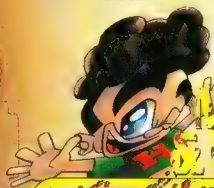


Lara ohne Ende: Mit Euren Cheats für "Tomb Raider 3" könnte ich meine ganze Wohnung neu tapezieren.

Witzig vor allem, da sich fast jeder von Euch als erster Einsender vermutete und gleich eine Wunschliste für den Gewinn beilegte. Sorry, aber Aufforderungen wie "Wir haben eine Playstation, also schickt uns was zu zocken", prallen an den MANIACS ab wie von einer Betonmauer. Die Preise werden ganz fair unter allen Einsendern verlost! Euer Olli

ROGUE SQUADRON

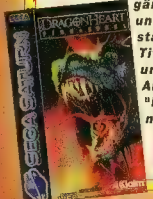
PC Cheats: Um die Programmierer von Factor 5 und LucasArts auf den Bildschirm zu rufen, gebt Ihr als Paßwort "CREDITS" ein. Wer lieber einen alternativen Radar wünscht (hohe Objekte werden heller angezeigt), nützt unser Paßwort "RADAR".



MITMACHEN & GEWINNEN!

Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir je drei Top-Titel für Nintendo 64, Playstation und Saturn unter die Leute. Diesmal locken "Oddworld: Abe's Exoddus", "Silicon Valley" und "Dragonheart"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Cybermedia Verlag
Kennwort: TIPSTEUPEL
Wallbergstr. 10 • 88415 Mering



TUROK 2: SEEDS OF EVIL

NS4 Cheat Codes: Auch Saurierjäger ziehen im Kampfgetümmel mal den Kürzen. Mit unseren Cheats schrumpft Ihr den Feind zum putzigen Zwerg oder beeindruckt ihn mit Eurem überdimensionalen Kopf. Gebt die Codes im "Enter Cheat"-Menü ein und drückt nach dem Spielbeginn die Start-Taste, um in die Auswahl zu gelangen.

Big Head
UBERNOODLE
Riesenfüße
STOMPEN
Tinte- & Füller-Modus
IGOTABFA

Stick Men-Modus
HOLASTICKBOY
Kleine Gegner
PIPSQUEAK
Gouraud Shading-Modus
WHATSATEXTUREMAP

CRASH BANDICOOT 3

PS Geheimlevels: Wer die beiden geheimen Levels von "Crash Bandicoot 3" entdecken möchte, muß die Hüpferei zunächst durchspielen.

Nun kehrt zum "Road Crash"-Level zurück und sucht das Schild mit dem Alienkopf. Zerschlagt es und Ihr werdet in den "Hot Coco"-Level befördert. Die "Eggapus Rex"-Welt erreicht Ihr durch den "Dino-Mite"-Level: Geht über den Pfad mit dem Yellow Gem und laßt Euch vom zweiten Transporter mitnehmen. Ihr findet Euch in der Steinzeit wieder und kämpft gegen mächtige Dinosaurier.

POWERBOAT RACING

PS Cheats: Euch peitscht die Bugwelle der Gegner nur so ins Gesicht? Auch Ihr könnt gewinnen – mit unseren Cheatcodes!

Für ein schnelleres Boot gebt Ihr als Namen "SPEED" ein, um Turbo-Extras auf die Bahn zu zaubern nutzt Ihr den Namen "HELP.ME".

Paßwörter: Unseren Codes aus MANIAC 7/98 reichen wir die folgenden Bonusmodi nach – gebt sie im Paßwortbildschirm ein.

Katamaran-Boote
PLA
Katamaran deaktivieren
LAS
Minnow-Katamarane
MIN

NHL BREAKAWAY '99

NS4 Extra Teams: Wer mit den herkömmlichen NHL-Profis einen bösen Schlappschuß hinlegt, sollte die drei geheimen Mannschaften ausprobieren. Wechselt in die Team-Auswahl und drückt die folgende Kombination:

C↑, L, C←

TOMB RAIDER 3

PS Schlüssel-Cheat: Ihr habt die Nase voll von Laras Hintern und wollt endlich die letzten Geheimnisse lüften? Für alle Schlüssel und Geheimnisse gebt ihr im Spiel die folgende Tastenkombination ein:

L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2

Racetrack-Schlüssel: Wer ins Rennen will, braucht den Racetrack-Schlüssel. Erschummelt ihn Euch, indem ihr in Laras Anwesen die folgende Knopfkombination eingibt:

R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2

IGGY'S RECKIN' BALLS

PS Cheats: Nach unseren Codes in den letzten beiden MANIAC-Ausgaben des vergangenen Jahres reichen wir hiermit die verbliebenen Geheimnisse nach. Unsere Cheats gebt ihr im Paßwortbildschirm ein, den ihr im Titelbild mit R+Z aktiviert.

Pencil-Perspektive
PENCIL

Iggy's Freundin

ENTAROADUN

Goo & Eisplattformen

GOOEYCEPRINCESS

Power Up-Modus

SWOPSHOP

Banjo-Kazooie: Ihr wollt auch mal mit Banjo-Kazooie über die Rennstrecken donnern? Gebt im Titelbild die Kombination

B, A, L, L, Z

("Ballz") ein und ihr dürft zwischen den Rare-Helden wählen: Banjo besitzt eine extra lange Hängelseil, Kazooie beherrscht Riesensprünge.

Extraboost: Wer schon bei der Hälfte der Strecke seine Turbooster verpulvert hat und Extrasprit benötigt, drückt auf einer Boostplattform schnell den Hüpfknopf, um den Boostmeter aufzufüllen!

Samples: Ihr wollt Eure Helden sprechen hören? Klickt Euch in die Ballauswahl, sucht Euren Lieblingscharakter und drückt den Stick nach links oder rechts. Nun lehnt ihr Euch zurück und wartet etwa eine Minute: Euer Schützling überrascht bei einem Treffer mit seinem Standardspruch.

FIFA:
DIE WM-QUALIFIKATION

Zuschauer: Ihr wollt angefeuert werden, aber das Publikum ist Euch zu lahm? Drückt nach einem Tor einfach die verschiedenen Feuerknöpfe, um das Publikum mit Tröten, Trommeln und anderen Krachmachern auszustatten. Gelingt dem Gegner ein Tor, dürft ihr ihn mit den Feuerknöpfen ordentlich ausbuhen!

FIFA: DIE WM-QUALIFIKATION



Australien-Modus: Mit diesem Cheat stellt ihr das Spiel auf den Kopf. Wählt im Spielreditor das Australien-Team der Zone 2-OFC und gebt dem ersten Spieler den Namen NWODEDISPU

Credits-Team: Gebt jedem Spieler den Namen "BuryFC" und sie werden sich in die Namen der Programmierer.

Handicap-Modus: Ihre wollt den Schwierigkeitsgrad erhöhen und das Team mit dem Ball foulern? Wählt das R.Irland-Team der Zone 4-UEFA und gebt dem ersten Spieler den Namen SPUD

Wand-Cheat: Dieser Code errichtet eine unsichtbare Wand um das Spielfeld, so daß ihr nicht ins Aus stolpern könnt. Wählt das Wales-Team der Zone 4-UEFA und benennt den ersten Spieler mit WARREN

Kein Stadium: Um das Stadium zu deaktivieren wählt ihr ein beliebiges Team und gebt als Spielernamen den Titel eines abgedrehten Films ein:

CATCH22

Pen & Ink: Ihr wünscht eine Optik wie mit einem Füller gezeichnet? Wählt Canada aus Concacaf und gebt folgenden Spielernamen ein:

MARC

Unbegrenzt Spielerpunkte: Wer unbegrenzt Punkte für seine Spieler verteilen möchte wählt Vancouver aus der US-Liga und gibt den folgenden Spielernamen ein:

DAVE

Siegesanimationen: Ihr wollt die coolen Siegesanimationen bestaunen, Eure Bolzer sind jedoch die schlechtesten des Jahrhunderts? Kein Problem mit unserem Cheat: Wählt Japan als Team und gebt als Spielernamen

NORIE

ein. Im Rundenwahlbildschirm drückt ihr nun die Tasten Z+C+C+C.

FIFA: DIE WM-QUALIFIKATION



Ballphysik: Um die Reichweite des Balls zu beeinflussen klickt ihr Euch ins "Team Edit"-Menü und drückt die Tasten

■ ■ ■ L2 L1

Superkick: Ihr benötigt ein Team mit stahlharten Oberschenkeln? Klickt Euch in die Mannschaftsauswahl und drückt schnell die Tasten

R1 L1 ↑ + +

Eigenschaft: Wer seine Spieler unbegrenzt aufturnen möchte, klickt sich in den Spielreditor und drückt schnell die folgende Tastenkombination.

L1 L2 ■ ■ ■

BLACK FIRE



God Mode: Die Gegner machen Euch zur Schnecke und ihr traut Euch schon gar nicht mehr ins Spiel? Werdet unbesieghar und drückt im Titelbild

A halten, B halten, C halten

C loslassen, B loslassen, A loslassen

B, A, B, Y, X halten, ↑, ↓ halten

X loslassen, ↓ loslassen

Level Skip: Ihr bleibt in einem Level hängen? Drückt im Titelbild folgende Kombination:

C halten, B halten, A halten

↑ halten, L halten

A loslassen, C loslassen, L loslassen,

↑ loslassen, B loslassen

Im Spiel haltet ihr die folgenden Tasten gedrückt, um weiterzukommen:

A+B+C+L+↑

Für den letzten Level gilt die Tastenkombination

X+Y+Z+L+↑

Auftanken: Ihr benötigt mehr Waffen und Sprit? Drückt im Titelbild

L A Z Y A ↓ ↓ ↓

Aufgetankt wird im Spiel nun im Pausenmodus.

Kino: Ihr wollt alle Filmsequenzen bewundern, seid aber zu faul zum spielen? Drückt im Titelbild

Start Z A Z A B A B Y C A C A

TOMB RAIDER 3

TEIL 2: MADUBU-SCHLUCHT BIS METEORITEN-HÖHLE

PS Im zweiten Teil unserer Komplettlösung führen wir Lara bis zum Ende ihres dritten Abenteuers. Bedenkt dabei, daß wir nicht jeden einzelnen Schritt erklären und lineare Abschnitte Eurem Forscherdrang überlassen.

Madubu-Schlucht: Vom Vorsprung rechts unterhalb des Brückenpfeilers gelangt Ihr über den Fluß. Hängt nach links; dann an dem Überhang auf die andere Seite des Flusses. Weiter rechts kommt Ihr zu einem Tunnelsystem; die Stacheln überquert Ihr mit einem Laufsprung. Am Ende eines Tunnels findet Ihr den Schalter, der das Gitter bei den Wasserfällen öffnet. Dort springt Ihr schräg nach links und nutzt im geheimen Gang hinter dem ersten Wasserfall (Bild rechts) das Decken-Efeu. So kommt Ihr an den Speicherkristall. Sammelt ihn rennend ein, damit Ihr sofort ins Wasser springen könnt und nicht verbrennt. In der nächsten Höhle überwindet Ihr den See mit dem Decken-Efeu, nach dem Verlassen der Gruft überspringt Ihr den Wasserfall und haltet Euch an der Kletterwand fest. Im nächsten Raum wartet das Kajak auf Euch, mit einem Hebel im Wasser macht Ihr den Weg frei für das Paddel-Abenteuer.

Bremst beim großen Wasserfall ab und paddelt hinter den herabgefallenen Steinbrocken links bis über das Seil. So haltet Ihr das Klappmesser an. Gleitet langsam den engen Wasserfall hinauf und paddelt sofort nach ganz rechts. In der Höhle hinter dem Stachelparcours rudert Ihr rechts die leichte Steigung hinauf und steigt aus dem Kajak. Springt neben dem roten Holzgitter aus dem Stand ab und drückt sofort X (Bild unten), an der Decke klettert Ihr im richtigen Moment an den Flammen vorbei. Überquert den Fluß mit einem Laufsprung und sammelt den Raketenwerfer ein. In der Nähe der beiden Wasserfälle hängt Ihr Euch an der Decke über den Fluß. Auf der rechten Seite geht es mit einem Laufsprung auf die Plattform beim Klappmesser, mit einem Sprung an die gegenüberliegende Kletterwand gelangt Ihr weiter nach oben. Kra-

zeit den Schacht nach unten, spurtet jetzt zweimal an den Rand der nächsten Stufe und duckt Euch, damit die Steinkugeln über Euch hinwegrollen. Die dritte Kugel kommt von hinten, ein Spurt nach vorne und ein Seitwärtssalto nach links am Ende des Weges bringen Euch in Sicherheit. Die Fackeln überspringt Ihr, indem Ihr ganz nach hinten bis zum Anfang des Weges schreitet, dann einen Hüpfen nach vorne und einen Sprung aus dem Stand macht. Danach rennt Ihr sofort weiter und duckt Euch ein drittes Mal vor der letzten Steinkugel. Über diverse Plattformen,

dingt speichern: Nach der Betätigung des Hebels spurtet Ihr den Gang entlang, lauft mit einer schärpen Rechtskurve in den nächsten Raum auf den mittleren Pfad und spurtet sofort wieder los. Der Elektrostrahl des Endgegners erwischt Euch nicht, wenn Ihr ständig Seitwärtssaltos ausführt, während der Echsenangriffe macht er eine Feuerpause.



Laßt Euch hier fallen, drückt Quadrat, dann sofort X und zieht Euch hoch.

Kai an der Themse:

Über das Gitter vor Euch und die Dachschräge (Bild oben) gelangt Ihr zum Schalter, der die Plattform

gegenüber anhebt. Klettert an der Decke zur Seilbahn hinüber, mit dieser gelangt Ihr ins gegenüberliegende Gebäude. Dort laßt Ihr die brüchige Plattform zu Boden fallen und springt dann mit Anlauf an der Schräge rechts vorbei auf den breiten Vorsprung mit der Kletterwand hinten links. Am Ende des rechten Tunnels schnappt Ihr dem Wächter den Schlüssel zum Belüftungsraum weg. Der Weg zurück aus dem Gebäude führt über die steinerne Plattform, vorher öffnet Ihr die Luke mit dem Schalter über dem Eisengitter. Zurück auf dem Balkon laßt Ihr die dortige Plattform mit dem Schalter rechts wieder nach unten kippen – so gelangt Ihr ein Stockwerk tiefer und über einen Krabbelstunnel rechts auf die andere Seite. Dort drückt Ihr in der Nähe des Aufzugs den Knopf und krabbelt wieder zurück. Klettert wieder hoch zu der Stelle, wo der Level begonnen hat. Von der Plattform links unterhalb der Eisenbrücke gelangt Ihr mit einem Laufsprung auf den Balkon



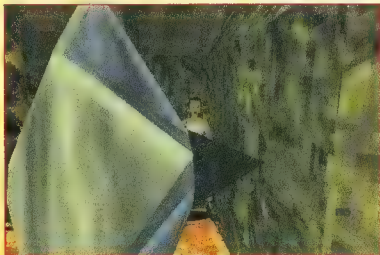
Springt mit Anlauf auf den Wasserfall (langer Pfeil), von dort erreicht Ihr den Geheimraum links hinter den Fluten.

Krabbelstunnel, eine Kletterwand und die Seilbahn gelangt Ihr in den Raum mit der dicken Kette. Klettert an der Wand mit den Totenfratzen empor und hebt den Riesenpfropfen mit dem Hebel nach oben. Durch den Tunnel gelangt Ihr zum Kajak zurück, springt ins Wasser und laßt Euch in den Strudel treiben. Ein Hebel im Wasser unter der Plattform öffnet den Ausgang zum Punatempel.

Punatempel: Der Weg bis zum Endgegner ist linear, deswegen hier nur ein paar Tips zu den drei Fallen: Während Ihr im Raum mit den Sichelrädern die vier Schalter betätigt, müßt Ihr nach jedem Knopfdruck vor den anrollenden Rädern in die nächstgelegene Ecke flüchten (Bild unten rechts). In der Trichterfalle zieht Ihr zuerst den schwarzen Quader aus der Wand, bevor Ihr die drei Hebel nach unten drückt. Vor der nächsten Falle unbe-

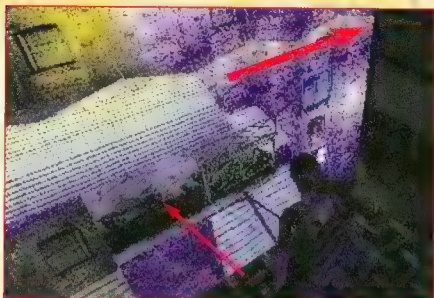


Drückt Ihr nach dem Absprung Richtung Kletterdecke nicht schnell genug X, fällt Lara in die Fluten und ertrinkt.



Nur wenn Lara dicht mit dem Rücken zur Wand steht, wird sie von den tödlichen Sichelrädern verschont.

über dem Ende der Seilbahn (Bild ganz oben), von dort geht's über einen Vorsprung auf das Dach. Nehmt die erste Abzweigung nach rechts, überspringt die Häuser-



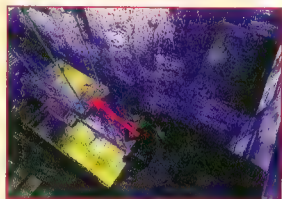
Springt auf den Balkon und hangelt Euch dann nach rechts weiter.

schlucht und fahrt den Aufzug mit dem jetzt erreichbaren Schalter nach oben. Auf diesen gelangt Ihr mit einem Sprung aus dem Stand vom Dachvorsprung des mittleren Hauses (Bild rechts). Springt vom Lift in den Belüftungsraum, an dessen hinterem Ende löscht ein Schalter das Feuer im Schacht. Dorthin gelangt Ihr nach einer weiteren Häuserumrundung (Krabbeltunnel, Balkon über der Seilbahn). In den Tunnel nach der Rutschpartie springt Ihr aus dem Stand und anschließend gedrückter X-Taste. Flutet das hintere Becken im Schalterraum mit dem kleinen Hebel und zieht am Holzgriff im Wasser. Laßt das Wasser im hinteren Becken wieder ablaufen, im vorderen Becken könnt Ihr jetzt unter den Pumpenschrauben durchtauchen. Ein Krabbeltunnel am hinteren Ende des Ganges führt Euch zum Raum mit dem umherfahrenden Generator. Schiebt die Gitterkiste links so in seinen Weg, daß er auf die Kontakte in der Mitte des Raumes stößt (Bild rechts unten). Der jetzt freigegebene Schalter flutet das dritte Becken, im rötlichen Raum daneben gibt ein Schalter den letzten Knopf im Schalterraum frei. Das wieder geleerte dritte Becken überquert Ihr mit einer Kletterpartie an der Decke. Mit dem letzten Knopf im Schalterraum flutet Ihr das dritte Becken nochmal. Von dort schwimmt Ihr durch den Tunnel am Grund zur Kathedrale, über die Plattform am Kran gelangt Ihr zum Glockenturm.

Aldwych: Kurz vor dem Ende des Treppenaufganges zerschießt Ihr das Fenster mit den brüchigen Rolläden und klettert den Schacht nach oben. Auf dem Dachboden zieht Ihr den Quader vor das linke Loch im Boden und verläßt den Raum durch das andere. Jetzt könnt Ihr den Schacht emporklettern, den Ihr vom Dach eines Ticketautomaten erreicht. Dort angekommen schnappt Ihr Euch den Wartungsschlüssel. Fahrt mit der rechten Rolltreppe nach unten, überspringt den ersten U-Bahn-Tunnel und schaltet das Licht mit dem Schalter im Wartungsraum ein. Lauft ans andere Ende des Bahnsteigs und sammelt den alten Penny auf. Springt jetzt in den ersten Tunnel, in Richtung des bläulichen Lichts findet Ihr einen rötlich schimmernden Raum. Kraxelt über diverse Plattformen, Kletterwand und -decke nach

oben. Am rechten Ausgang erwartet Euch eine Falle: Rutscht rückwärts den kurzen Abhang hinab und haltet Euch fest. Laßt Euch fallen und springt mit einem Salto nach links von der brüchigen Plattform

ab. Rutscht jetzt bis zum Rand des Abhangs, drückt Quadrat und haltet dann X gedrückt, bis Ihr am Vorsprung gegenüber hängt. Laßt Euch fallen und drückt am Ende des Abhangs Quadrat für einen Rückwärtssalto. Bei der anschließenden Kletterpartie nach oben öffnet Ihr mit dem Knopf auf der Einbuchtung eine Falltür



Von diesem Dachvorsprung aus erreicht Ihr den Maler-Aufzug.

im roten Raum. Durch diese gelangt Ihr in einen großen weißen Raum. Im kleinen Nebenraum zieht Ihr im Loch unter der brüchigen Plattform am Steinquader, durch das andere Loch gelangt Ihr jetzt zum nächsten Abschnitt: Dort müßt Ihr durch schnelle Spurts drei Räume erreichen, bevor sich die Türen schließen. Betretet zuerst den rechten und dann den mittleren Raum (rechter Knopf) und betätigt jeweils einen Schalter. Als letztes spurtet Ihr in den linken Raum (linker Knopf). Dort klettert Ihr an der Decke über den See und findet den ersten Salomo-Schlüssel. Zurück im roten Raum nehmt Ihr wieder den Ausgang rechts zum Fallen-Schacht. Jetzt könnt Ihr über die herabgelassene Presse den zweiten Salomo-Schlüssel erreichen. Anschließend kauft Ihr Euch in der Schalterhalle mit

dem alten Penny ein Ticket (Bild unten). Geht in den U-Bahn-Tunnel am Ende der linken Rolltreppe. Lauft Richtung blauer Schimmer, bis plötzlich ein Schurke aus einer Tür herausläuft. Folgt ihm schnell durch die nächste Tür, bevor Euch die U-Bahn erfaßt. Der Knopf im Seitentunnel öffnet eine weitere Tür zu einem geheimnisvollen Türen-Labyrinth. Im nächsten Raum öffnet Ihr mit den beiden Salomo-Schlüsseln den Weg zum Steinmetzhammer. Eine neue Öffnung neben dem Ausgang des Labyrinths führt Euch zu einem Unterwassertunnel. Am anderen Ende klettert Ihr an der Decke entlang zum Tunnelspalt, die Sperre dahinter öffnet Ihr mit Eurem Ticket. Am Ende der Rolltreppe rechts öffnet Ihr die Tür mit dem Hammer, der Knopf dahinter macht den Weg zum Zugabteil frei. Mit dem Knopf könnt Ihr hier ein paar Erdrutsche auslösen, damit Ihr den Ausgang des Levels erreicht.



Nur der Ticketschalter mit dem schwarzen Bedienfeld ist funktionstüchtig (Pfeil): Kauft Euch dort ein Ticket.

Lud's Gate: Folgt dem Mann mit der Fackel und lauft in den mittleren Gang. Nach Kletterwand und Tunnel erreicht Ihr einen Raum samt Steinquader. Zieht und schiebt ihn ganz nach links, um den Zugang zu einer Höhle mit ägyptischen Wandmalereien zu öffnen. Dort klettert Ihr nach oben in den kleinen Raum links neben dem Speicherkristall und schiebt den Steinquader auf die helle Bodenplatte. Steigt auf den Quader, um wieder aus dem Raum zu gelangen. Jetzt könnt Ihr den goldenen Schalter gegenüber des Kristalls per Deckenleiter erreichen. Verläßt den Raum mit Hilfe des Pfeilers, der sich vor den Eingang geschoben hat und lauft zurück in die Höhle mit dem rotierenden Mobile: Dort zieht Ihr am Steinquader, jetzt könnt Ihr im ägyptischen Raum den Ausgang unter der Decke erreichen. Auf dem Weg dorthin müßt Ihr einen weiteren goldenen Schalter umlegen, um die Tür an der Kletterwand zu schließen. Oben angekommen springt

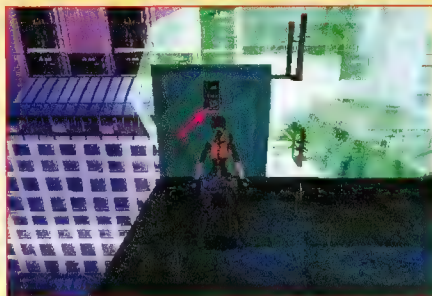


Schiebt den Gitterquader aus der Aussparung bis zum angezeigten Feld (Pfeil), und der Generator fährt zum Kabelkasten.

Unser
Player's Guide
führt Euch zuerst nach Indien, zu den Südseeinseln, nach London, dann Nevada und in die Antarktis. Erfahrene Forscher wählen jedoch eine leicht geänderte Abfolge der Schauplätze: Da Ihr im Hochsicherheitstrakt von Nevada eingebuchtet werdet und dabei alle Waffen und Munition verliert, ist dieser Verlust am geringsten, wenn Ihr nach der Indien-Reise dort zu erst vorbeischaut.

Ihr sofort nach dem Rutsch auf die brüchige Plattform nach vorne ab und zieht Euch auf den Vorsprung mit den beiden Sarkophagen hoch. Nehmt dort das Balsam-Öl mit und springt dann in den Schacht, in den die Plattform gefallen ist. Taucht nach unten in den Tunnel; hinter der Strömung schwimmt Ihr nach rechts und betätigt den Hebel gegenüber dem Fenster. Hinter Euch klappt eine Falltür herunter, im Raum darüber öffnet ein Schalter den Wassertunnel unter Euch. An der T-Kreuzung taucht Ihr nach links und steigt am Ende des Kanals aus dem Wasser. Erledigt den Wächter mit der Mütze und schnappt Euch seinen Schlüssel zum Heizraum. Hinter ein paar Kisten in der Ecke findet Ihr die Harpune. Folgt dem vorhin geflüchteten Taucher ins Wasser und erledigt ihn mit der Harpune. Wenn das Krokodil angreift, taucht wieder zurück und erschießt es vom Steg neben dem Wassergraben aus. In der Unterwasserhalle hinter dem Tunnel findet Ihr ein Tauchfahrzeug. Mit ihm taucht Ihr schnell genug, um diverse Hebel in den Seitengängen der Halle zu erreichen und den Ausgang nach oben zu finden. Zwischendurch holt Ihr Luft in einer der seitlichen Höhlen – wird's doch mal knapp mit Eurer Luft, solltet Ihr genug Medi-Packs dabei haben! Habt Ihr den ersten Wasserschacht erreicht, schaltet Ihr die Flammen mit dem Hebel im Becken unter den Plattformen ab, in den "Heizraum" gelangt Ihr danach mittels einer Kletterdecke über dem Wasserfall. Der Schalter dort macht den Weg zum zweiten Wasserschacht frei. Dort überwindet Ihr die Schaukel-Fallen wie folgt: Im richtigen Moment springt Ihr aus dem Stand auf das linke Ende der Plattform, macht sofort eine Rolle, haltet Euch fest und zieht Euch dann hoch. Im Tunnel hinter den beiden Schaukeln klettert Ihr gleich am Anfang nach links in die Öffnung über Euch. Jetzt noch ein paar gewagte Sprünge über den Schacht, und Ihr gelangt in Miss Lees Apartment.

Innenstadt: Folgt Sophia nach draußen und klettert schnell nach oben. Be-



Während Sophia auf der Brücke steht, schießt Ihr auf den Stromkasten (Pfeil) – der Kurzschluss in der Brücke macht dem Spuk ein Ende.

kommt Ihr dabei einen Volltreffer von Lees Plasmastrahlen ab, heilt Euch sofort vollständig. Zerschneidet das Stromkästchen und Sophia ist Geschichte (Bild oben). Lauft nicht über die Brücke zum Antefakt, sondern springt auf der rechten Seite über die Häuserschlucht. Schaltet den Strom ab und schnappt Euch das Auge der Isis.

Wüste von Nevada: Nehmt den Weg durch den Felsbogen rechts, durch einen Tunnel und über diverse Felsvorsprünge gelangt Ihr zu dem quadratischen Gebäude. Springt in den Schacht. Hinter dem Unterwassertunnel arbeitet Ihr Euch rechts über einige Plattformen und Vorsprünge bis zur anderen Seite vor, statt in die Schlucht zu hupsen. Bei der breiten Kletterwand unterhalb des Speicherkristalls kraxelt Ihr nicht nach oben, sondern laßt Euch in der Mitte ganz links auf den Vorsprung fallen. Mittels der kleinen Kletterwand links und einigen Plattformen gelangt Ihr zum oberen Flußlauf (Bild unten). Erklimmt den Schaukelrad-Turm und lauft weiter bis zur Schleuse. Den Zugang zum Tunnel über den beiden Wasserfällen links öffnet Ihr mit drei Hebeln im Wasser – der zweite ist direkt hinter dem Eingang zum Unterwassertunnel, den Ihr mit dem ersten geöffnet habt. Verstellt die Schleuse mit dem kleinen Hebel und holt Euch den Zündschlüssel auf dem jetzt herabgesenkten Holzgerüst. Zurück zur breiten Kletterwand und nach oben: Dort sprengt Ihr den weiteren Weg frei und springt sofort nach der Sprengung zu Seite. Nach einer

kurzen Kletterpartie erreicht Ihr den ersten Sicherheitszaun. An dessen Ende krabbeln Sie in den Tunnel, nach der ersten Biegung nehmt Ihr den Weg nach oben. Der Hebel im Wasserbecken öffnet den kleinen Verschlag neben den zwei Schlangen. Dorthin gelangt Ihr über einen Abhang gegenüber des ersten Sicherheitszauns. Der kleine Hebel dort flutet das Becken auf den Holzpfählen. Nehmt jetzt im Tunnel neben dem ersten Zaun den

unteren Weg und klettert in das Becken. Der Hebel im kleinen Nebentunnel öffnet ein Fenster: Mit einem Laufsprung könnt Ihr dort über den Sicherheitszaun hüpfen und auf der Kiste landen. Im

hinteren Gebäude findet Ihr einen Buggy, mit ihm fahrt Ihr über die Schräge am Haus auf das Dach. Hier entdeckt Ihr die Codekarte für den Generator im vorderen Haus. Schaltet dort die Hochspannung ab, jetzt könnt Ihr das große Eisengitter öffnen, mit dem Buggy die Schanze neben dem Verschlag hochrutschen und den Zaun überspringen.

Hochsicherheitstrakt: Die Laserstrahlen über der Fensterbank befreien Euch aus der Zelle. Öffnet alle Zellen mit den Schaltern, Eure Mitgefangenen kümmern sich um den Wächter. In einer der Zellen findet Ihr einen Fluchttunnel, die Quader darin schiebt Ihr nach vorn. Mit dem Schalter im Freien öffnet Ihr nach

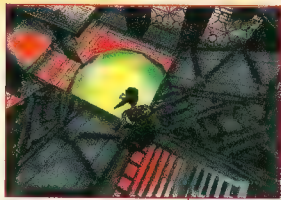


Der dunkle Bereich rechts ist der einzige Weg von der Plattform am Wasser bis zum Ausgang der Höhle.

dem Stacheldraht den Schacht hinter Euch. Klettert nicht ganz hinab, sondern laßt Euch auf halbem Wege links in den grünlichen Tunnel fallen. Überspringt die erste Falltür und laßt Euch bei der zweiten in das Loch fallen. Mit dem Knopf gegenüber dem Radar-Display öffnet Ihr die Tür zum Zellenraum: Die Gefangenen erledigen den MP-Mann, Ihr greift Euch seine Codekarte A. Damit öffnet Ihr die Gittertür gegenüber dem Zellenraum. Nehmt im Gangsystem dahinter die erste Abzweigung links, im blauen Raum mit den drei Kisten zieht und schiebt Ihr die hintere um den Pfeiler herum bis unter die Öffnung in der Decke. Klettert nach oben und flutet den Raum unter Euch mit dem Schalter. Jetzt erreicht Ihr den Tunnel am hinteren Ende des blauen Raumes und gelangt in die Küche. Im Raum links neben der Küche öffnet ein Knopf den Lüftungsschacht – hinter den Ventilatoren laßt Ihr Euch in der Mitte des Raumes rückwärts in den Schacht fallen und haltet Euch an der Kante fest. Hangelt nach links und laßt Euch fallen, links oben erreicht Ihr einen Krabbelntunnel. Am Ende des

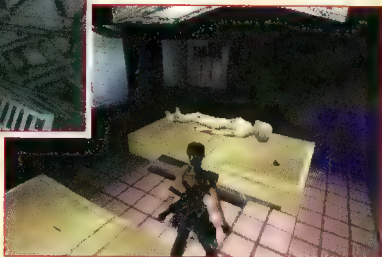


Springt an die Kante und zieht Euch nach oben. Hüpfet nach kurzem Rutschen auf die Plattform, von dort gelangt Ihr mit einem leicht schrägen Sprung an den Vorsprung. Hangelt nach rechts und laßt Euch auf die Plattform fallen. Ihr rutscht nochmal und erreicht mit einem Rückwärtssalto die markierte Stelle.



Wer genug Energie übrig hat, springt von hier auf das Dach des UFOs.

folgenden Ganges krabbelt Ihr nach oben, das Fallgitter über Euch öffnet ein Knastgenosse. Weiter geht's. Flüchtet vor dem Wächter und biegt bei der "MI-12"-Kiste nach links ab, im gelben Tunnel laßt Ihr einen weiteren Gefangenen frei. Hat er den Wächter erledigt, schnappt Ihr Euch seine B-Codekarte. Mit dieser gelangt Ihr in den Kontrollraum, wo Ihr die grünen Laserstrahlen abschaltet. Laßt jetzt an der MI-12-Kiste vorbei nach rechts und hinter dem Schacht in den linken Gang. Befreit weitere Gefangene, damit der MP-Wächter einen gelben Sicherheitsstecker hinterläßt. Damit öffnet Ihr die Tür neben dem Flak-Geschütz. Im gelben Raum nach dem Stealth-Hangar lockt Ihr den Wächter in den Laserstrahl, den Ihr mit dem kleinen Hebel am Pfeiler aktiviert. Springt über den Strahl Richtung Ausgang, nach dem Tunnel erreicht Ihr den Radar-Tower. Auf der Treppe nach oben entdeckt Ihr links einen seitlichen Tunnel. Durch diesen gelangt Ihr zum Kontrollraum, ein Knopf in der Ecke schiebt die Radarkuppel zur Seite. Springt in das Loch auf dem Dach des Towers, taucht in die Mitte des Beckens (nicht über die Öffnung!) und schwimmt nach oben auf die Plattform. Über diverse Plattformen (Bild links) gelangt Ihr in einen Krabbelunnel, an dessen Ende ein Schalter die Tür neben Euch öffnet. Dorthin gelangt Ihr, wenn Ihr durch den seitlichen Tunnel am Boden des Beckens taucht. Hinter der Tür krabbelt Ihr links die erste Kletterwand hoch, am Fuße des Towers findet Ihr rechts eine Leiter, am Ende des weißen Tunnels dahinter lauft Ihr nach rechts und klettert in den grünen Krabbelunnel. Hier liegt ein gelber Sicherheitsstecker, mit dem Ihr im Raum mit den beiden Kletterwänden die Strömung im Wasserbecken abschaltet. Steigt jetzt die hintere Kletterwand hoch und springt ins Wasser. Schwimmt in das Loch in der Mitte des Beckens. Am Ende des Tunnels taucht Ihr nach oben bis zur Wasseroberfläche. Hinter den Laserstrahlen im Tunnel krabbelt Ihr links über die Kisten, im Raum nach der Tür sammelt Ihr alle Waffen und Medi-Packs ein. Beim Weg zurück müßt Ihr ein paar Treffer von der Auto-Kanone einstecken. Laßt die beiden Abhänge rechts ganz nach oben und erledigt alle Wachen. Einer von ihnen läßt einen blauen Sicherheitsstecker fallen. Mit ihm öffnet Ihr die Tür zum Aussichtsräum. Dorthin gelangt Ihr über eine



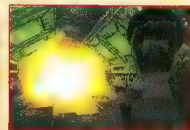
Lara meets X-Files: Neben dem UFO-Hangar findet Ihr ein Allen – ist es echt oder nur eine perfekte Altrappe?

Leiter kurz vor dem oberen Ende des zweiten Abhangs. Der Knopf dort setzt das Förderband in Bewegung, über den Quader am unteren Ende des Bandes und einer Kletterdecke gelangt Ihr auf das Glasdach. Der Wächter läßt einen gelben Sicherheitsstecker fallen, mit dem Ihr das Gitter am Boden der großen Halle öffnet. Ein paar Schritte weiter rennt Ihr auf die Ladefläche des Lasters.

Area 51: Der Knopf nach der ersten Biegung links öffnet das Gitter am Boden. Nach dem Tunnel krabbelt Ihr rechts unter der ersten Laserbarriere hindurch, die zweite umgeht Ihr mit Hilfe des kleinen Tunnels rechts. Am Ende des nächsten Abschnitts befördert Euch eine Falltür nach draußen. Zurück ins Gebäude gelangt Ihr durch einen Tunnel am Boden des quadratischen Grabens. Ein Schalter im Graben hebt das Gitter am Boden. Im großen Stollen krabbelt Ihr links hinter dem verglasten Bodenstück in den Gang. Danach lauft Ihr zweimal links, dann wieder rechts auf das Tor zu. Es schließt sich vor Euch und zwei Wächter greifen an. Erledigt sie und hebt das Gitter rechts vom Tor mit dem Schalter auf der rechten Seite. Nach Krabbelunnel und Aufgang nehmt Ihr an der Kreuzung den rechten Weg zum Raketensilo, der Wächter dort hinterläßt eine CD zur Codefreigabe. Den Computer dafür findet Ihr, wenn Ihr zurück geht und Euch an der Kreuzung für den linken Weg entscheidet. Nachdem die kleine Rakete nach oben gehoben wurde, könnt Ihr die Leiter an der Wand daneben erreichen. Dem Wächter im Dachgewölbe knöpft Ihr den Zugangsstecker zum Hangar ab. Dorthin gelangt Ihr, wenn Ihr bis zum Ende des Tunnels am Boden des Raketensilos lauft. Am hinteren Ende des Schienenstrangs klettert Ihr nach oben und drückt auf den Knopf.



Nach dem Start der Rakete flüchtet Ihr vor dem Feuersturm in den Nebenraum (rechts).



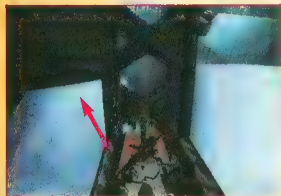
Direkt vor der Schwebebahn krabbelt Ihr unter der Schiene hindurch und dann nach oben, von dort springt Ihr auf die Bahn und weiter nach oben in den Tunnel über der Schiene. Danach führt Euch ein Gang neben der Schiene zum UFO-Hangar. Springt über die Laserstrahlen, im Raum hinter den Kisten drückt Ihr zuerst den Knopf auf dem Gittervorsprung, den Ihr von der braunen Plattform erreicht, und dann den gegenüberliegenden Knopf. Seid Ihr schnell genug, könnt Ihr den nächsten Raum mit den fünf Hebeln erreichen: Durch Umlegen des ersten, zweiten und vierten Hebels von rechts öffnet sich das Tor zum Hangar. Dort klettert Ihr an der Wand links hinten nach oben und erreicht mit einem Rückwärtssalto das Gerüst über dem UFO. Auf dem Dach des UFOs findet Ihr den Abschlußcode – mit ihm startet Ihr die Rakete im Silo. Nach der Zündung rennt Ihr sofort in den Raum hinter Euch. Klettert durch das leere Silo nach oben ins Freie, dort hat einer der Wachen die zweite CD zur Codefreigabe. Über einen Tunnel, den Ihr mit einem Schalter im Wachraum öffnet, gelangt Ihr zurück zum Hangar. Steckt die CD in den Computer im Raum hinter dem UFO. Jetzt könnt Ihr es betreten und das Element 115 einsacken.

Antarktis: Arbeitet Euch rechts an der Küste entlang bis zur vorderen Seite des Schiffes. Über eine Deckenleiter in der Ecke rechts gelangt Ihr an Bord. Springt in das Loch. Hinter dem Schiffsmotor findet Ihr einen Hebel, der neben Euch eine Falltür öffnet. Am Bug des Schiffes laßt Ihr mit einem Schalter das Rettungsboot ins Wasser. Mit dem Motorboot tuckert Ihr durch den Wassergraben bis zum Gebäude neben dem Gerüst; steigt aus und klettert am Gerüst an das andere Ufer. Geht nach dem zweiten Tunnel den Weg rechts entlang über die Holzbrücke. Am Lagerfeuer müßt Ihr rechts hinauf in den Pumpenraum. Dort dreht Ihr nur am ersten und dritten Rad, jetzt könnt Ihr den Strom für das Forschungslager im Raum über Euch anschalten. Im Gebäude mit den Schiebetür-Fallen am Eingang findet Ihr eine Brechstange, im Haus hinter dem Hundezwinger den Torschlüssel. Mit ihm öffnet Ihr in der Hütte beim großen Gerüst das Tor für das Motorboot. Der Wasserkanal dahinter führt Euch zum Ausgang des Levels an der Rückseite des Holzgebäudes.

RX-Teichs Bergwerk: Im Gang neben dem Schacht lauft Ihr bis zur vierten Tür, zwei Schritte weiter hört Ihr schon das Quietschen der zweiten Tür. Kehrt um und lauft durch den offenen Seitentunnel. Im Raum mit den drei Lorens nehmt Ihr die Unterste, an der er-

Euch gehen Speicherkristalle oder Medi-Packs aus? Den Endgegner wollt Ihr möglichst schnell mit Raketen wegwputzen? Kein Problem mit unserem Cheat: Drückt im Spiel L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2 und R2. Lara schreit laut vor Schreck – Ihr Inventory ist bis zum Rand mit Waffen, Munition, Fakkeln, Speicherkristallen und Medi-Packs gefüllt! Für die Levelwahl drückt Ihr im Spiel L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, R2 und L2.

sten Weiche schaltet Ihr sie mit einem Schlag auf den Stellhebel nach links. Hinter dem Tunnelkomplex (rechts neben dem ersten Halt) erreicht Ihr einen kleinen Kran und ein Wasserloch. Taucht so schnell wie möglich nach unten und schnappt Euch den Anlasser für die Winsch. Bei der Rückfahrt mit der Lore zieht Ihr am ersten Abhang die Bremse. Die anschließende Fahrt mit der mittleren Lore bremst Ihr beim Abhang nach der Holzbrücke ab; mit einem Schlag auf den Stellhebel haltet Ihr an. Beim Abstieg in die Schlucht nutzt Ihr Vorsprünge und seitliche Plattformen. Laßt Euch nicht ganz nach unten fallen, sondern klettert beim letzten Vorsprung in den Tunnel links. Auf dem Gerüst in der Höhle dahinter findet Ihr eine Brechstange, von dort könnt Ihr auch den Ausgang der Grotte errei-



Springt hier mit Anlauf an der vordersten Kante leicht schräg am Gerüstpfeller vorbei auf die Eismauer.

chen (Bild unten). Auf der Rückfahrt bremst Ihr sofort nach dem Sprung über den Abgrund ab und schlägt auf den Stellhebel. Mit der Brechstange öffnet Ihr die Tür mit dem Vorhängeschloß in der Schienenhalle und nehmt die Bleisäurebatterie mit. Mit der obersten Lore gelangt Ihr zur Winsch, Batterie und Anlasser senken die Taucherglocke. Springt hinterher und wärmt Euch auf dem Tauchweg nach unten zuerst in der Höhle neben dem grünen Licht und dann in der Taucherglocke auf. Unterhalb der Glocke schwimmt Ihr in den kleinen Spalt etwas oberhalb der beiden grünen Lichter (zündet vor dem Tauchgang eine Fackel an) und wärmt Euch nach zwei Rechtskurven in einer Höhle. Der Weg dorthin ist sehr knapp, eventuell müßt Ihr Euch mit einem Medi-Pack vor dem Erfrieren retten. Neben der Grotte führt ein Tunnel nach oben, dort lauft Ihr über die Brücke und dann in den Bunker.

Die vergessene Stadt Tinnos:

Klettert in der linken Ecke der Götzenhalle an der Leiter nach oben. Nach der Kreuzung am Ende des Tunnels zieht Ihr rechts am Hebel. Laßt Euch rechts davon herunterfallen und springt in den jetzt offenen Tunnel, dort findet Ihr den ersten Uli-Schlüssel. Mit ihm öffnet Ihr das Gitter am anderen Ende der Halle, nach der Leiter laßt Ihr auch auf den Vorsprung unter dem ersten Fenster links fallen und betätigt den Hebel an der Wand.



Der Weg über die zerfallene Brücke: Mit Anlauf über die Schlucht zum Speicherkristall, dann weiter nach rechts oben.

Nach einer Rutschpartie im Gang gegenüber dem Fenster legt Ihr den Hebel in der hinteren Ecke um, und eine Leiter in einem entfernten Raum erscheint. Klettert dort nach oben und drückt auf den ersten, zweiten und fünften Knopf von links. Lauft durch das Gitter unter Euch und bis zum Ende der Brückenhälfte, springt dann mit Anlauf nach links zum Speicherkristall (Bild oben). Rechts geht's weiter über einen Vorsprung auf die hintere Brückenhälfte. Nach dem Tunnel zur zweiten Brücke erledigt Ihr die beiden Mutanten-Monster, um hinter den Feuer-Fallen den linken Weg zu beschreiten. Erledigt im Raum nach dem Gitter die drei Riesenmonster. Im Käfig links zieht Ihr am Hebel. Über Quader und Plattform daneben klettert Ihr nach oben, ein paar Schritte weiter rechts entdeckt Ihr einen Krabbeltunnel. Im großen Raum dahinter müßt Ihr diverse Schalter in der richtigen



Tretet von der Kante dieser Plattform einen Schritt zurück und springt dann ab: Ihr landet unterhalb der Kletterdecke.

Reihenfolge betätigen (fangt oben rechts an), um an die Kletterdecke zu gelangen (Bild oben). Der letzte Schalter öffnet das Tor am Boden, im Gewölbe dahinter findet Ihr in der rechten vorderen Ecke den zweiten Uli-Schlüssel. Der Ausgang liegt in der linken hinteren Ecke. Ihr kommt in eine große Halle, in deren Mitte sich eine pulsierende Lichtsäule befindet. Ein Stockwerk höher erstrecken sich von der Säule vier Tunnel in jeweils eine Himmelsrichtung. Im Sumpf des südlichen Ganges wartet Ihr nach rechts, bis Ihr an einer kreisförmigen Wandzeichnung vorbeikommt. Ein paar Schritte weiter verlaßt Ihr rechts den Sumpf. In der Höhle am Wegesende schnappt Ihr Euch die erste ozeanische Maske, auf dem Weg zurück achtet Ihr auf herabfallendes Gestein. Im Raum mit der Lichtsäule geht Ihr jetzt in den westlichen Tunnel. Im Labyrinth dahinter biegt Ihr immer rechts ab, bis Ihr

die Sackgasse mit dem kleinen Medi-Pack am Ende erreicht. Kehrt um, biegt an allen Kreuzungen wieder rechts ab und lauft den Abhang noch oben. Weicht den Fallen mit Seitwärtssalto aus, schnappt Euch die zweite ozeanische Maske und rennt zur Lichtsäule zurück. Im östlichen Tunnel hängt Ihr Euch rückwärts an die Kante und laßt Euch im richtigen Augenblick durch das Sichelrad ins Wasser fallen. Taucht beim nächsten Sichelrad senkrecht nach unten und weiter durch den Tunnel. Im Raum dahinter schwimmt Ihr zuerst in den linken Gang und holt erstmal Luft. Nachdem Ihr am Hebel gezogen habt, müßt Ihr in kurzer Zeit aus dem Gang herausschwimmen und den Tunnel nach oben im rechten Gang erreichen. Holt in der Aussparung und der Decke Luft und taucht am Grund entlang an den Sichelrädern vorbei in den offenen Bodentunnel. Nach der ersten Biegung öffnet ein Hebel das Gitter vor dem gegenüberliegenden Tunnel. Schwimmt dorthin zurück und schnappt Euch die dritte oze-



Zündet auf dem Quader eine Fackel an: Die vierte Säule (Pfeil) wird nicht erleuchtet.

nische Maske. Der Hebel beim Speicherkristall öffnet das Gitter am Ende des Bodentunnels. Zurück im Raum mit den vier Gängen

schwimmt Ihr in den unteren, nach einem längeren Tauchgang gelangt Ihr wieder zur Lichtsäule. Im Raum nach dem nördlichen Tunnel zeigt Euch eine Fackel den Weg über die Pfeiler (siehe Bild). Das zweite Lavabecken überquert Ihr auf den Plattformen, die von den Feuerspeiem beleuchtet werden. Den hintersten Spucker schaltet Ihr mit dem Hebel rechts ab. Im Raum nach dem Gitter erwartet Euch die letzte ozeanische Maske. Setzt alle vier Masken in die Aussparungen neben der Lichtsäule ein – sie verschwindet und der Weg zum Meteoriten-Krater ist frei.

Höhle des Meteoriten: Rennt auf der ringförmigen Plattform der Riesenspinne davon und feuert gleichzeitig auf sie. Sackt sie nach einigen Treffern zu Boden, spurtet Ihr schnell in einen der vier Seitengänge und sammelt eines der Artefakte ein. Rennt schnell auf den Kreisweg zurück, bevor die Spinne wieder aufsteht. Habt Ihr alle vier Splitter eingesammelt, ist es Zeit für die endgültige Abrechnung... *th*

COLONY WARS 2

MISSIONSSTRUKTUR UND CHEAT-LISTE



Erfolgreiche Navy-Piloten erhalten mit allgemeinen Tips und einer Missionsstruktur Infos zu Kampftaktik und Kriegsverlauf. Nur wer auch damit scheitert, sollte einige der ausgewählten Cheats benutzen – diese mindern den Spaß am Spiel! cb

Allgemeine Kampftips

Raketenwarnung: Sobald die "Im Anflug"-Warnung aufblinkt, setzt Ihr eine Ablenkungsmine hinter Euch ab. Zusätzlich verlangsamt Ihr die Geschwindigkeit und fliegt eine 90-Grad-Schleife.

Flugmanöver: Bei frontal anfliegenden Feindschiffen dreht Ihr nicht seitlich weg, sondern fliegt über bzw. unter dem Gegner vorbei. Anschließend verlangsamt Ihr und dreht wieder um 180 Grad – meist hängt Ihr so hinter dem Feind.

Waffenbenutzung: Gewöhnt Euch bei schwierigen Missionen an, ständig zwischen den am besten geeigneten Waffen hin- und herzuschalten – knallt Ihr immer nur mit Laser und Raketen herum, gehen die meisten zeitkritischen Schlachten verloren, weil Ihr zu lange aufgehalten werdet.

Anflug auf Großkampfschiffe: Um von verheerendem Laserfeuer verschont zu bleiben, fliegt Ihr spiralförmig auf Kampfplattformen und andere gut verteidigte Schiffe zu: Haltet zusätzlich zum Beschleunigungs-Knopf einen der L/R-Taster zum Drehen gedrückt und zieht den Stick leicht zurück: Je mehr Ihr lenkt, desto weiter wird die Spirale.

CHEATS FÜR DIE NAVY



Um die Cheat-Codes einzugeben, geht Ihr in den Paßwort-Screen. Achtet auf die Groß- und Kleinschreibung!

Alle Waffen

Tornado

Level Select

Demon

Alle Schiffe

Thunderchild

Unendlich Energie

Vampire

Keine Waffenüberhitzung

Dark*Angel

Ein Treffer vernichtet alle Feinde

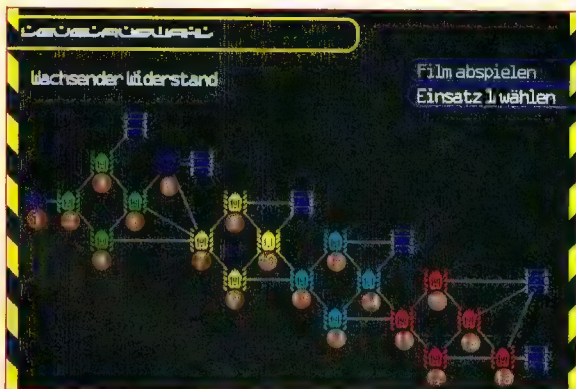
Tsunami

Unbegrenzte Sekundärwaffen

Chimera

Alle Cheats deaktivieren

Stormlord



Alle 19 Akte auf einen Blick: Unten erfährt Ihr, wie der jeweilige Akt heißt und wieviel Einsätze auf Euch warten. Je nach Erfolg werden einzelne Missionen ausgelassen.

Ihr habt ellenlange Paßwort- und Wertelisten oder Cheats erspielt? Genauso mühselig wie für Euch das Aufschreiben, ist für uns das Abtippen! Schickt Ihr uns Eure Cheats auf Diskette, spart Ihr uns einen Haufen Arbeit: zudem könnt Ihr für jeden ellenlangen Trick einen wertvollen Preis abräumen. Wir freuen uns auf digitale Zuschriften im "Word"-Format auf 3,5 Zoll-Disketten!

ALLE SZENARIEN DES KRIEGES

Damit Ihr Euch in den Wirren des Gefechts zurechtfindet, erläutern wir hier alle Kapitel und Missionen des Navy-Feldzuges – bis zum bitteren Ende.

Nummer/Title

- 1: Ein neuer Anfang
- 2: Feinde zum Schweigen
- 3: Der Preis der Entdeckung
- 4: Eröffnungszüge
- 5: Rückkehr zum Krieg
- 6: Gefangene von Sol
- 7: Ein Verlust
- 8: Die Prüfung der Einigkeit
- 9: Das Ende der Unschuld
- 10: Wachsender Widerstand
- 11: Die Wächter
- 12: Schuldzuweisung
- 13: Freund oder Feind
- 14: Das Tribunal
- 15: Die Liga am Ende
- 16: Eine neue Bedrohung
- 17: Eine unerwartete Wende
- 18: Hoffnung d. Menschheit
- 19: Krons Wahnsinn

Missionen

- Begleitpflicht/Ausrüstungsvergleich/Kampfplattform
- Eintreffen aus dem Warp-Loch
- Belagerte Anlage/Minenräumung/Liga-Nachschub
- Liga-Augen schließen/Dimensionsraketen/Supergeschütz
- Abfangen der Liga-Aufklärer
- Errichtung Abwehrmetz/Fracht Diebstahl/Mit letzter Kraft
- Erkundung des Asteroidenfeldes
- Unterstützung/Verteidigung der Anlage/Überfalltaktik
- Bergbauanlage/Friedhofserkundung/Überwachungsalarman
- Überprüfung eines Notrufs
- Überwachung der Abbau-Operation
- Forschungsschiff/Naturkatastrophe/Ferng. Zielerfassung
- Daten-Diebstahl/Gefangennahme/Verräterjagd
- Bestrafung
- Brückenkopf im Heimatsystem der Liga
- Verteidigung Kriegsschiff/Notruf/Eliminierung Superstrahl
- Großangriff/Allien-Vorhut/Eroberung der Allien-Technologie
- Räumung des Wegs zum Warp-Loch der Alliens
- Alien-Warp-Loch/Krons Supergeschütz/Eliminierung Krons

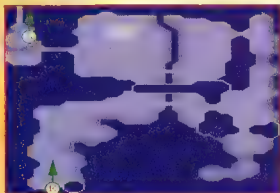
BLAZE & BLADE

KOMPLETTLÖSUNG, TEIL 1

BS Bevor Ihr Euch in das Abenteuer stürzen dürft, müsst Ihr mit dem Wirt im Gasthaus plaudern, und auch die anderen Gäste solltet Ihr ansprechen. **au**

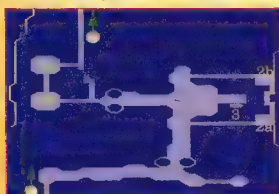
Die Wiese am Seeufer:

Springt über die Felsblöcke (1) zum Teleporter und schiebt die Statue zur Seite. Noch könnt Ihr den Teleporter nicht benutzen.



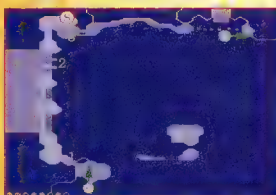
Das Bootshaus am Seeufer:

Das Bootshaus (1) bleibt verschlossen, bis Ihr den Schlüssel aus der Holzfällerrhütte geholt habt. Bei 2a und 2b steigt Ihr nacheinander auf die Knöpfe, um das Tor zu öffnen. Mit dem Boot (3) schafft Ihr es zu den Ruinen, dazu sind die Charaktere aber noch zu schwach. Achtung bei 4a und 4b: Hier müsst Ihr durch zwei Käfige voller Kobolde. Einmal im Zwinger werdet Ihr solange eingeschlossen bis alle Monster erledigt sind!



Der Wasserfall von Maldor:

Springt bei Punkt 1 auf den Lift und laßt Euch nach oben tragen. Hüpf über die herantreibenden Baumstämme zum anderen Ufer (2). Bei Punkt 3 bringt Euch ein Lift wieder nach unten.



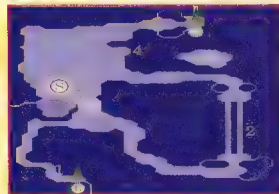
Sumpfland:

Erledigt die Kobolde und reißt die Mauer nieder. Dahinter wartet ein Kobold-Magier – räumt ihn aus dem Weg. Um zum Ausgang zu gelangen geht Ihr entweder über den Landweg (2), oder springt über die eingestürzte Brücke (3). Erledigt Ihr die Ritter, um das Tor zu öffnen.



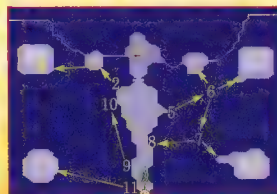
Der Wald:

Wer kein unruhliches Ende finden will, sollte bei Punkt 1 stehenbleiben und seine Recken trainieren. Fällt ein Kamerad, geht Ihr schnell zurück ins Sumpfland. Die auffällige Brücke (2) überquert Ihr, indem Ihr über die schrägen Teile springt. Die Holzfällerrhütte beherbergt zwei Truhen: In einer findet Ihr den „Faßstechspiel Dolch“, um an die zweite Truhe zu kommen rückt Ihr die Kiste vor die Truhe. Mit dem Kellerschlüssel öffnet Ihr die Bodenklappe. Unten wartet ein Speicherpunkt sowie weitere Schatzkisten mit dem Schlüssel zum Holzschlagplatz. Wenn Ihr die Faßstechtruhe aufschließen wollt, kommt Ihr nur mit Teamwork weiter: Ein Spieler springt in das Faß – erwischt der andere den richtigen Schlitz, wird der Kämpfer im Faß nach oben katapultiert. So gelangt Ihr auf die Steinsäule, an der ihr den Schlüssel blinken seht. Am Waldrand (4) entdeckt Ihr einen versteckten Durchgang zu einer Blockhütte (Schatztruhe). Das Tor (5) öffnet Ihr mit dem Schlüssel aus dem Keller.



Der Holzschlagplatz:

Sprecht mit dem verwundeten Holzfäller (1). Um den Schlagplatz sind vier Tempel mit jeweils einer Kiste verteilt. Wählt den Waldläufer als Anführer, um die geheimen Gänge durch das Unterholz zu entdecken. Macht Euch auf harte Kämpfe gegen Bären gefaßt. Nachdem das Bärenmonster (12) besiegt ist, erhaltet Ihr den Beutel des Holzfällers mit der Wundsalbe und dem



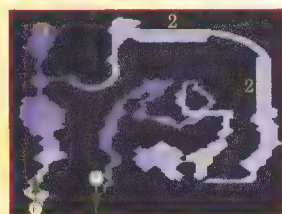
Schlüssel zur letzten Truhe in der Hütte. Geht zurück zum verwundeten Waldarbeiter, gebt ihm die Salbe und wandert zurück in den Keller der Hütte. Dort schnappt Ihr Euch die Steintafel.

Zurück im Gasthaus:

Sprecht mit dem Gelehrten im Erdschoß, der näheres über die Steintafel weiß. Plaudert danach mit dem Wirt, er erzählt Euch von einer verlassenen Mine, dem alten Tum, dem Schloß des Unsterblichen und dem Labyrinth der Toten. Der Bruder des Gelehrten im ersten Stock identifiziert Eure Beute.

Die verlassene Mine:

Um unbeschadet zur Truhe (1) zu gelangen, benötigt Ihr eine Fee in Eurer Party (nur Mut: auch jeder andere Held erreicht die Kiste, nimmt aber etwas Schaden). Den Steinschlag (2) passiert Ihr sicher, indem Ihr zwischen den Felsbrocken hindurch in die Luft springt. Laßt die Helden dabei möglichst nah beieinander. Andernfalls laufen sie Euch blind nach und nehmen Schaden. Achtung: Die Holzbrücke (3) besteht aus morschen Brettern, die unter Euch zusammenbrechen.



Die verlassene Mine 2:

Nur ein Zwerg zerschmettert die Steintafel auf dem Brunnen (1). Haltet Euch rechts, der Gang nach Norden ist stockdunkel. In der Truhe (2) findet Ihr ein Medaillon. Holt Euch bei der Flasche (3) und füllt sie mit Leuchtkristallen (4). Damit die Kristalle Licht abstrahlen füllt Ihr bei Punkt 5 Wasser in die Flasche – hat ein Zwerg den Brunnen geöffnet, sprudelt auch dort Wasser heraus. Jetzt dürft Ihr den finsternen Gang (1) betreten. Plündert die Schatzkiste (5), springt über die schwebenden Plattformen und öffnet bei Punkt 6 und 7 die Truhen.



Die verlassene Mine 3:

In der verlassenen Arbeiter-Stube steht eine Truhe (1). Um die schwarze Kiste (4) zu öffnen, müßt Ihr zu zweit vorgehen: Ein Spieler drückt den Hebel (2) nach unten während der andere den Schlüssel bei Punkt 3 holt und mit dem Floß zur Brücke treibt. Fällt der Schlüssel in's Wasser verläßt den Raum, kehrt Ihr zurück, legt der Schlüssel wieder auf dem Steg. Das Tor (5) bleibt aber durch eine magische Barriere versperrt.



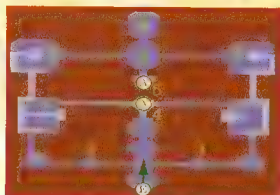
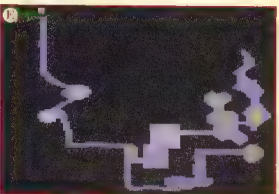
Die verlassene Mine 4:

Mit den schwebenden Plattformen pendelt Ihr entlang der Pfeile über die Inseln. Auf der magischen Plattform (1) werden Eure Wunden geheilt, bei (2) und (3) leert Ihr die Schatzkisten. Ein fliegender Stein bringt Euch bei Punkt 4 über den unterirdischen See. Bei 5 hüpfet Ihr in den Lift, der Euch zum Ausgang nach unten trägt.



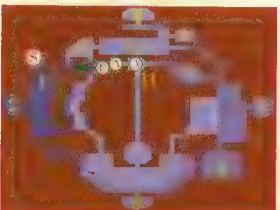
Die verlassene Mine 5:

An den Punkten 1 und 2 angelangt plündert Ihr die Schatztruhen, bevor Ihr dem Drachenbaby (3) den ersten Edelstein für die Gesteinstafel abnehmt. Das Energietor (4) versperrt Euch derzeit den Weg. Mit der Gondel bei Punkt 5 kommt Ihr zurück in den ersten Level.



Der alte Turm - 1. Stockwerk:

Laufst durch die schwingenden Beile. Damit der letzte Charakter nicht verletzt wird springt Ihr zwischen den Klingen auf der Stelle in die Höhe, um die Gruppe an einem Punkt zu sammeln. In der westlichen Kammer (2) legt Ihr den Hebel um. Bevor Ihr durch den Raum 4 geht, heilt Ihr alle Eure Helden – der Ausgang öffnet sich erst, wenn alle Gegner erledigt sind. In der östlichen Nische (5) legt Ihr den nächsten Schalter um. Laßt Euch die beiden Truhen (6) nicht entgehen! Wollt Ihr durch die westliche Tür weiter, benötigt Ihr einen Dieb, der das Schloß knackt. So kommt Ihr direkt zum Teleporter in die zweite Etage. Auch Raum 7 kann nur ein Dieb öffnen: Eine Schatzkiste wartet auf Euch. In der nördlichen Nische (8) legt Ihr den dritten Schalter um. Vorsicht ist in der Halle (9) geboten, da Euer Weg von Flammengeschossen versperrt wird. Im dahinterliegenden Raum legt Ihr den vierten Hebel um – zwei Türen öffnen sich. Nachdem alle vier Hebel (10) betätigt wurden ist der Weg über die Zugbrücke frei, speichert aber vorher Euren Spielstand indem Ihr durch die zweite Tür zum Eingangsteleporter zurückgeht. Achtung: Verlaßt Ihr Euch auf den Dieb und nehmt die Abkürzung über Punkt 6 zum Teleporter in den zweiten Stock, verpaßt Ihr bei Markierung 11 den Absturz in das zweite Untergeschoss.



Der alte Turm 2. Untergeschoss:

Nach der unsanften Ankunft haltet Ihr Euch südlich und laßt Euch in das erste Untergeschoss teleportieren. Bei Punkt 4 erfahrt Ihr mehr über die Vergangenheit Foresias. Der Zugang zum nördlichen



runden Raum bleibt versperrt, bis Ihr Euch vom zweiten Stockwerk zu Markierung E5 teleportieren laßt. Ihr werdet dann mit einem unfreundlichen Dunkel-elfen konfrontiert (6), habt Ihr ihn besiegt öffnet sich bei Punkt 1 die Tür. Das Tor bei Markierung 7 knackt der Dieb, dahinter findet Ihr eine Truhe. Den Teleporter in das dritte Stockwerk könnt Ihr vorerst sparen, der Weg dahinter ist versperrt.

Der alte Turm 1. Untergeschoss:

Nach der Ankunft holt Ihr Euch aus den Räumen (1 und 2) den roten und den blauen Schlüssel. Die Türe zur Truhe bei Punkt 3 kann nur ein Dieb öffnen, im Raum 4 bekommt Ihr eine Komplett-Heilung. Mit dem roten Schlüssel öffnet Ihr bei der Tür (5) und berührt dahinter den roten Kristall (6). Ebenso verfährt Ihr bei Punkt 7 und 8 mit dem blauen Kristall. Jetzt öffnen sich die Türen zu den Ausgängen: A1 führt in das Erdgeschoss, bei A2 geht's weiter im ersten Stock, von dort begehrt Ihr Euch in die zweite Etage.



Der alte Turm - 2. Stockwerk:

Folgt dem Gang nach Osten, bei Punkt 1 werden Eure Helden geheilt. Steigt die Treppe nach oben zu Markierung 2. Geht vorsichtig zum Rand des Balkons, bis der Boden unter Euch wegbreicht. Springt Ihr schnell zurück! So laßt Ihr den kompletten Rand nach unten stürzen, damit er dort einen Steg über das Giftgas bildet. Springt nach unten und schaltet den Apparat (3) ein. Die Türe öffnet sich, aber alle Teleporter werden abgeschaltet. Laßt auf der Balustrade um den Turm, bis Ihr eine Truhe findet (4). Auf der westlichen Seite geht Ihr wieder nach innen. Bei Punkt 6 springt Ihr nach unten und laßt über den nördlichen Gang zum Kristall (5). Berührt ihn, um die schwebenden Plattformen über das Gas zu aktivieren. Jetzt muß der Apparat bei Markierung 3 wieder abgeschaltet werden, damit die Teleporter wieder funktionieren. Über den Ausgang geht's in das zweite Untergeschoss zum Endkampf mit dem Dunkel-elfen – als Belohnung gibt's einen weiteren Kristall.



Die Qual der Wahl:

Als Heldenquartett hat sich eine Gruppe mit einem Zwerg, einem Elfen und einem Waldläufer bewährt.

Den letzten Platz in der Gruppe solltet Ihr Dungeon-spezifisch belegen. An der Holzfällerhütte ist ein Magier sehr hilfreich, der mit einem Gesteinsregen fliegende Gegner leicht erledigt. In der Mine fühlt sich ein Zwerg wohl und kann außerdem den Brunnen öffnen. Um einige verschlossene Türen im Turm zu öffnen, benötigt Ihr einen Dieb in der Gruppe.

TOP GEAR OVERDRIVE

MIT ALLEN ABKÜRZUNGEN ZUM SIEG

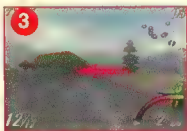


Die Kurse in Kemcos Renn-Granate "Top Gear Overdrive" sind anspruchsvoll und voller Alternativ-Abschnitte. Doch welche Abkürzung lohnt sich wirklich? MAN!AC hat verglichen! ts

Allgemeine Tips: Setzt gleich am Start ein Nitro ein, auch nach Zusammenstoßen bringt Euch das Turboextra schnell wieder auf Touren. Nehmt auf verschneiten Straßen unterirdische Abkürzungen, hier ist's schön trocken. Im Wasser und über

Eisplatten bringen Euch nur Geländewagen (Typ YD und HM) einen Zeitvorteil, Rennflitzer verlieren hier wertvolle Sekunden. Meidet bei Nachfahrten knifflige Abkürzungen und bleibt lieber auf geraden Abschnitten.

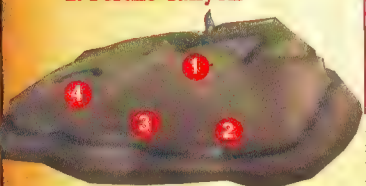
1. Frigid Peaks



Die erste Eishöhle **1** ist durch scharfe Links-Zufahrt, T-Kreuzung auf halber Strecke und gemeiner Ausfahrt knifflig; nehmt sie nur, wenn's schneit. Höhle **2** verläuft gerade und spart Euch mit schnell-

len Fahrzeugen viel Zeit. Vor der engen Baustellen-Einfahrt **3** bremsst Ihr vorher ab und reißt das Steuer herum. Die Mühe lohnt sich, die Abzweigung ist nicht mal halb so lang wie die Hauptstrecke!

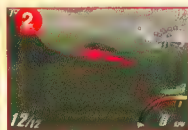
2. Fertile Canyon



Fahrt gleich nach dem Start hinterm Haus rechts rein und brettet geradeaus durch **1**. Beim Schacht Nr. **2** müßt Ihr genau hinschauen, um die Einfahrt zu erkennen. Der Schacht mündet in die kurvige

Abkürzung **3**, die auch einen separaten, leicht erreichbaren Eingang hat. Direkt nach der Brücke geht's scharf rechts ins Komfeld **4**. Ihr müßt scharf bremsen, um hereinzukommen, spart aber kaum Zeit.

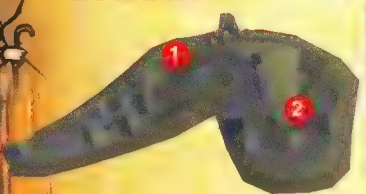
3. Swampy Depot



Nur mit einem Geländewagen passiert Ihr das Schiff rechts durchs Wasser **1**, mit anderen Fahrzeugen versackt Ihr fast. Die Einfahrt der Unterführung **2** ist schwer zu sehen, geht schon vor dem Sprung vom

Gas. Abkürzung **3** verläuft parallel zur Hauptstrecke, erst mit dem Nadelöhr **4** spart Ihr wieder richtig Zeit. Doch Vorsicht: An den Seiten der durch ein Boot verdeckten Öffnung steht eine Mauer!

4. Down Town



Gleich nach dem Start kommt Ihr an eine Kreuzung **1**. Schnelle Fahrzeuge fahren links, langsamere biegen rechts ab. Die Überführung **2** erreicht Ihr nur, wenn Ihr beim Sprung davor nach rechts zielt

oder vorher vom Gas geht. Vorsicht: Am Ende der Überführung (**Bild rechts**) geht's geradeaus in die Mauer, also deutlich vorher bremsen und dann scharf nach rechts lenken.

5. Sandy Beaches



Saust nicht zu schnell in den Geheimgang **1** hinter dem Wasserfall, sonst kracht Ihr an die Decke und verliert wertvolle Zeit. Nach dem Ausgang fahrt Ihr bis zum Ziel

weiter am Strand entlang oder biegt wieder links auf die Hauptstrecke (**Bild Mitte**). An gleicher Stelle kommt Ihr auch vom Asphalt auf den Strand hinunter (**2**).

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbare. Unsere Game-Buster-Codes wurden mit dem PC Comms Link sowie dem Game Buster von Dataflash erstellt.

TOMB RAIDER 3

EFFEKT	CODE
Speicherkr.	8009720A 0063
Kleine Medi	80097208 0063
Große Medi	80097206 0063
Fackeln	80097204 0063
Luft	80098E4E 0708
Sprint	80098F28 0078
Energie:	
Indien	80096478 03E7
	801D2FC2 03E7
	801D847E 03E7
	801D3C32 03E7
	8017B756 03E7
Südseeinseln	801D6E86 03E7
	801D0786 03E7
	801DABA2 03E7
	8018E0FA 03E7
Nevada	801D659E 03E7
	801D0F93E 03E7
	801D66A 03E7
London	801E1F8A 03E7
	801D698A 03E7
	801E2662 03E7
	8019276A 03E7
Antarktis	801D980E 03E7
	801DC84A 03E7
	801D89DA 03E7
	801A5B32 03E7
Villa	801B9076 03E7
Munition:	
Gewehr	80098F10 0A90
Uzi	80098F0C 1388

O.D.T.

EFFEKT	CODE
Leben/Energie	800A9F68 0063
Munition:	
Blau	800AA0F2 0063
Gelb	800AA0FA 0063
Grün	800AA102 0063
Grau	800AA10A 0063

SPYRO THE DRAGON

EFFEKT	CODE
Leben	8007C100 000F
Energie	8007F54C 0003
Schlüssel	8007C104 0001
14000 Juwelen	8007C130 3680
Alle Drachen	8007C01C 0050
Alle Eier	8007C0E4 000C
Fluglevel:	
Unendl. Zeit	8007C110 0A00
Alle Objekte	8007EFC0 0008
	8007EFC4 0008
	8007EFC8 0008
	8007EFC0 0008

TEST DRIVE 5

EFFEKT	CODE
Immer erster	800A172A 0000
Pitbull Cup	300A6A70 0001
Masters Cup	300A6A71 0001
Ultimate Cup	300A6A72 0001
Challenge Cup	800A6A6E 0100
Cop Chase	300A6A73 0001

BIO FREAKS

EFFEKT	CODE
Energie P1	811507FA 6400
Schilde P1	811507FE 6400
Schilde an P1	8015080A 0022
Jet Pack P1	80150802 3200
Smoketrail P1	80150804 0001
Energie P2	81152E76 6400
Schilde P2	81152E7A 6400
Jet Pack P2	81152E7E 3200
Schilde an P2	80152E86 0022

MISSION IMPOSSIBLE

EFFEKT	CODE
Energie	810864C2 FFFF
Munition	800A90A7 00FF
	800A9087 00FF
	800A90C7 00FF
	800A90D7 00FF
	800A90E7 00FF
	800A90F7 00FF
Turbo Modus	80089BD8 0001
Debug Modus	80089B00 0001
Uzi/Munition	800A90C5 0002
	800A90C7 00FF
Max. 1 Code:	
Großer Kopf	800894B1 0001
Riesiger Kopf	800894B1 0002
Große Hände	800894B1 0003
Große Füße	800894B1 0004
Hände/Füße	800894B1 0005
Winz-Modus	800894B1 0006
Zwerg-Modus	800894B1 0007

Unser Profitip gibt Euch die Chance, Lösungshilfen, Levelkarten und Item-Listen unter's Volk zu bringen. Dabei gilt auch hier das Sprichwort "In der Kürze liegt die Würze": Ellenlange Lösungswege haben verständlicherweise auf einer halben Seite keinen Platz. Auch unvollständige Tabellen oder Karten werden wir in dieser Rubrik nicht veröffentlichen.

XG 2

Probe hält eine stolze Acclaim-Tradition aufrecht: Auch beim futuristischen Hochtempo-Rennspiel "XG 2" wurden eine Reihe nützlicher Cheats versteckt. MANIAC zeigt Euch, welche

Gags sich die Programmierer diesmal ausgedacht haben. Für Neugierige, die sich die Superbikes nicht alle mühsam in den knochenharten Extreme-Wettbewerben herausfahren wollen, hier noch zwei Passwörter:

Mit den Codes **868QCMH3H9HT** oder **55HZ1MH3H9H1** schaltet Ihr im Handumdrehen die extremsten Bikes – Wasp und Venom – frei. us



CODE	BEMERKUNG
FLICK	Die Grafik bekommt einen Tempo-Effekt verpaßt: Ihr fahrt so schnell, daß alles verwischt.
SPYEYE	Betrachtet das Rennen aus der Vogelperspektive wie bei "Micro Machines"
SPIRAL	Die Kamera dreht sich dauernd
XXX	Das Rennen bekommt einen kräftigen Temposchub
NEUTRON	Die Rennstrecke wird im Stil des Kultfilms "Tron" dargestellt.
PIXIE	So hätte "XG 2" auf der Playstation ausgesehen: Das Antialiasing wird ausgeschaltet
NITROID	Unendlich Nitros
XCHARGE	Unendlich Schilde und Laser
MISTAKE	Unendlich Waffen
2064	"Wipeout"-Hommage: Eure Flitzer werden zu wendigen Antigrav-Gleitern
LINEAR	Die Grafik besteht nur noch aus Gittermodellen



So aktiviert Ihr die Extras: Erspielt im Arcade-Modus einen Highscore, damit die Namensangabe folgt. Deri getst Ihr den gewünschten Cheat ein (Ihr hört ein "Extreme") oder schaltet ihn durch erneute Eingabe wieder ab.



"XG 2"-Grafikgags (von links): Gittergrafik (LINEAR), Vogelperspektive (SPYEYE), sowie "Tron"- und "Wipeout"-Hommage (NEUTRON, 2064).

MANIAC
NEXT



MANIAC vor fünf Jahren

MANIACs im "Future Shock": Auf knapp zehn Seiten untersuchen wir die Markenchancen von 3DO, CDI, Amiga CD 32 und Jaguar angesichts der kommenden "Next Generation"-Favoriten Saturn, Sony PS-X und Nintendos "Project Reality". Axel Bialke, Chef von Hudson Soft, traf im Interview den Nagel auf den Kopf und nahm den Erfolg von Sony vorweg: "Die Hersteller werden nicht umhinkönnen, andere Käuflerschriften als die Kids zwischen 7 und 15 gezielt anzusprechen" – Bingo! Früh dran waren wir auch bei Argonauts Jez San, der uns "Creature Shock" vorstellte – Jahre später erschien das enttäuschende Render-Actionspiel. Highlights im Testfeld waren "Eternal Champions" und "Dragons Fury" (MD) sowie Yoshi's Cookie (SN).

Peter Zetterberg
(Managing Director
von UDS, Schweden)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?

1. Metal Gear Solid (Konami, 1998)

"Weil das für mich eine einzigartige Erfahrung ist: Der schier unglaubliche Aufwand für diesen Titel schlägt sich in einer entsprechend intensiven Spielerfahrung nieder – das muß ich noch einmal erleben!"

2. Wipeout (Psygnosis, 1995)

"Ich erinnere mich noch gut, als ich das erste Mal auf der Playstation 'Wipeout' gespielt habe: Ich war überwältigt von der Steuerung und der superflüssigen Grafik. Von dieser Minute an war ich von der Playstation überzeugt."

3. Colin McRae Rally (Codemasters, 1998)

"Bei der Entwicklung unseres eigenen Spiels 'No Fear Downhill Mountainbiking' bekam ich noch mehr Respekt vor den Entwicklern – es ist wahnsinnig schwierig, eine nachvollziehbare Physik zu simulieren, die so viel Spaß vermittelt."

erscheint am 3. Februar

Das neue Jahr beginnt mit einem Paukenschlag: Sega schickt sein Maskottchen in das langerwartete **Sonic Adventure** (links), während mit **Incoming** (unten) die erste PC-Portierung auf dem Dreamcast loslegt. Für Playstation und Nintendo 64 macht sich der **Shadowman** bereit – wir sprechen mit den



Entwicklern in London über Konzept und Technik-Details der Comic-Umsetzung. Mit Activisions **Tai Fu** und **Akuji the Heartless** erwarten wir zwei herausragende Action-Abenteuer – können die beiden Fantasy-Helden ein Prä dikat abstauben? Star bei den PAL-Tests wird ohne Frage **Metal Gear Solid** – wie cool spricht Snake auf deutsch, wie breit sind die PAL-Balken und wie hoch fällt die MANIAC-Wertung aus? Freut Euch auf den Spiele-Frühling '99!



Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

1	Zelda 64 Nintendo	Action-Adventure erschienen
2	Virtua Fighter 3th Sega	Beat'em-Up Herbst
3	Popologue Sony	Rollenspiel nicht geplant
4	Libero Grande Namco	Sport erschienen
5	DraQuest Monsters Enix	Rollenspiel nicht geplant
6	Exodus Guilty Imadio	Rollenspiel nicht geplant
7	Fighting Illusions 98 Enix	Beat'em-Up nicht geplant
8	Eurasia Express Enix	Adventure nicht geplant
9	Simple Series: Mahjong Culture Publ.	Brettspiel nicht geplant
10	Legend of Legaia Sony	Action-Adventure nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der "Famicon Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielmagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns auffielen

Das Actionspiel "Uprising X" wird von Hersteller 3DO auf makabere Art beworben: Nach dem "Absetzen & Vernichten" soll sich der virtuelle Kriegerheld nicht über einem kühlen Bier, sondern über den abgekühlten Resten der Opfer entspannen...



TUROK

SEEDS OF EVIL™

JAG DAS BÖSE



Das Grauen
kehrt zurück! Du
bist TUROK -
unsere letzte
Chance!
TUROK 2;
SEEDS OF EVIL
revolutioniert die
Spielewelt mit
über 20 durch-
schlagenden
Waffen,
6 gigantischen
Welten und
Monstern, daß dir
das Blut gefriert.



NEKI LEVEL



N-ZONE
HIT

VITTO
BRIDES
Classic



UNABHÄNGIGES
FANAL
GUTESIEGEL

10 von 10 95%

94%

92%

92%

90%

Note 1



TUROK® 2: SEEDS OF EVIL™ © 1998 Acclaim Entertainment. All rights reserved. TUROK® & © GBPC, Inc. All rights reserved. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics. All rights reserved. Developed by Iovani Entertainment, an Acclaim Entertainment Studio. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ® & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. Marketed by Acclaim.

HOCHSPANNUNG ERLEBEN

Acclaim

TAI FUTM

Wrath of the Tiger

Was heißt
hier
Miezekatze?



**DREAMWORKS
INTERACTIVE**

www.activision.de